CURSO TECNICO PROFESIONAL
El ABC Del Comic
por Ascanio

# "Guión o Argumento del COMIC "

*"El Cine y el Guión de HISTORIETAS"*

*"La premisa fundamental de un buen guionista..."*

*"Los factores de contenido que hacen a la realización de todo guión "*

*" Diseño de un guión comercial con sus dibujos y globos de texto"*

**TEMAS**

1. **El Cine y el Guión de historietas**
2. Factores de contenido
3. Ejemplo de un Guión comercial
4. El título y **el cuadro final**
5. Los rótulos y globos de texto
6. Los marcos de viñetas

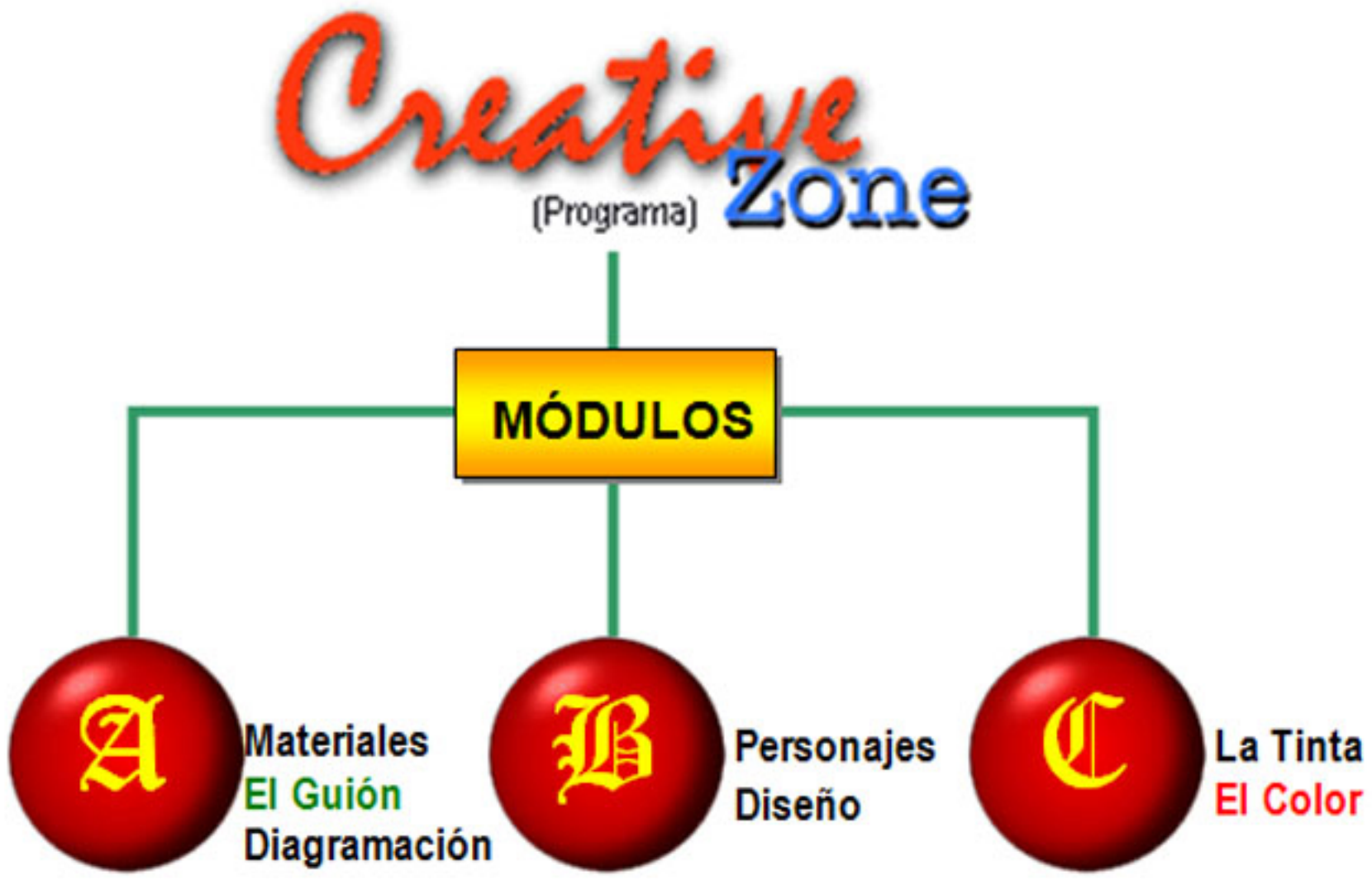
El presente Curso forma parte del sitio "imageART97"

"El ABC del Comic"
idea, diseño y realización:
Ascanio A. Martínez
bajo el seudónimo de **Ascanio**
from imageART-Argentina

Todos los dibujos, nombres de programas, hardware, sistemas operativos, etc. que integran la presente obra son marcas registradas de sus respectivos autores o empresas, manteniendo la propiedad de sus registros legales. El uso o mención que se hacen de ellos es a título informativo a fin de ayudar a una mejor comprensión por parte del estudiante del Curso y no pueden ser utilizados profesionalmente.
No está permitida la reproducción total o parcial de esta obra ni su administración o difusión por cualquier método impreso o electrónico sin la debida autorización escrita del Autor.

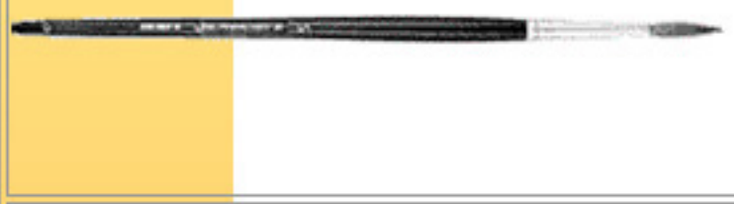


**imageART'97-creaciones**
© Ascanio (Argentina)1999.Reservados todos los derechos.


Creative
(Programa) Zone
MÓDULOS
A
Materiales
El Guión
Diagramación
B
Personajes
Diseño
C
La Tinta
El Color

# Módulo A

MATERIALES y



DIAGRAMACIÓN

# LOS MATERIALES

Cuando se habla de los **materiales** necesarios para poder trabajar en la técnica del dibujo de "comics", podemos hacer una clasificación previa en dos grandes grupos:

A.- **El material esencial**

B.- **El material accesorio ó secundario**

## EL MATERIAL ESENCIAL

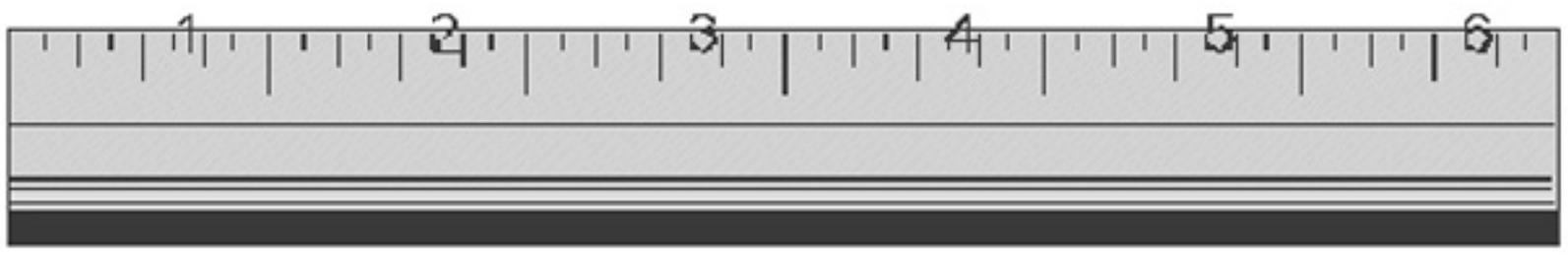
Esta compuesto por los siguientes elementos:

1. )El papel de dibujo(Canson,Scholler,Monopol,etc.)
2. )La tinta china negra
3. )Las pinturas (acuarela, témpera o lápices de colores)
4. )Las herramientas: **Lápiz-Pluma y Pincel**

## EL MATERIAL ACCESORIO ó SECUNDARIO

Comprende una serie de elementos que sin llegar a ser básicos, son realmente necesarios para la preparación de los dibujos y su terminado final:

**gomas de lápiz** (blandas y duras), **rotuladores**, **raspín** (*sobre papel enyesado se raspa la tinta negra, se consiguen efectos de brillos y acentos*), **marcadores**, **correctores o témpera blanca** para los arreglos o efectos "Blanco contra negro", **tiralíneas** para los recuadros, **escuadra y regla**, **plantillas de elipses** y **círculos** (*para los globos de texto*), y un **panel de copiado** (*muy útil y necesario cuando se deban extremar los parecidos y características similares de los personajes*), también puede usarse un pequeño **tablero de acrílico transparente**, al que le colocamos detrás, una bombilla opalina, que actúa de foco.



En cuanto a las **herramientas,** a tratar en capítulo aparte, es bueno adelantar lo siguiente:

## EL LAPIZ

Deberá ser de dureza mediana, es decir un Nº 2 o un HB. Habrá que tenerlos en cantidades considerables, no olviden que el dibujo del comic se apoya fundamen talmente en el "plantado" a lápiz.

Es recomendable siempre tener a mano un buen "sacapuntas"*(los de manija que se ajustan a un costado del tablero de dibujo o mesa son muy útiles y duraderos)*, si quieren evitar todo esto, se pueden utilizar los portaminas tipo "pilot", o similares, cada uno verá con cual elemento se siente mas cómodo y seguro.

## LA PLUMA ó PLUMIN

La característica especial de la plumilla ó plumín de dibujo, es la gran flexibilidad de su punta, según se presione más o menos, se podrán conseguir trazos de grosor más fino o más grueso, muy parecidos a los conseguidos con el pincel.

La referida herramienta es muy delicada, su punta no debe sufrir golpes ni torceduras por roces violentos sobre la superficie del papel; se deberá limpiar con un trapito cuando ya no se utilice, la tinta acumulada al secarse forma una película que dificulta el correcto pase de la misma hacia la punta, también es bueno tomarse la precaución al guardarla, de colocarla en algún recipiente o frasco con una protección en su punta *(tubito de plástico que suele venir con el plumín cuando se compra)*.

***A)*** *Tiralíneas*

***B)*** *Marcadores*

***C)*** *Raspín*

***D)*** *Rotuladores*
*(CON PUNTAS INTERCAMBIABLES)*

## EL PINCEL

La gran mayoría de los dibujantes de "comics" realizan sus trabajos utilizando la pluma o el plumín, completando con **el pincel** sólo las áreas de negros intensos, los remates, acentos o amplias superficies de entintado.

Utilizada así esta herramienta no presenta significativas dificultades para su uso, pero para desarrollar con ella una técnica similar a la de la plumilla de dibujo, hace falta conocerla bien, acostumbrar la mano a la suavidad de su pelo y de su trazo.

## EL PAPEL

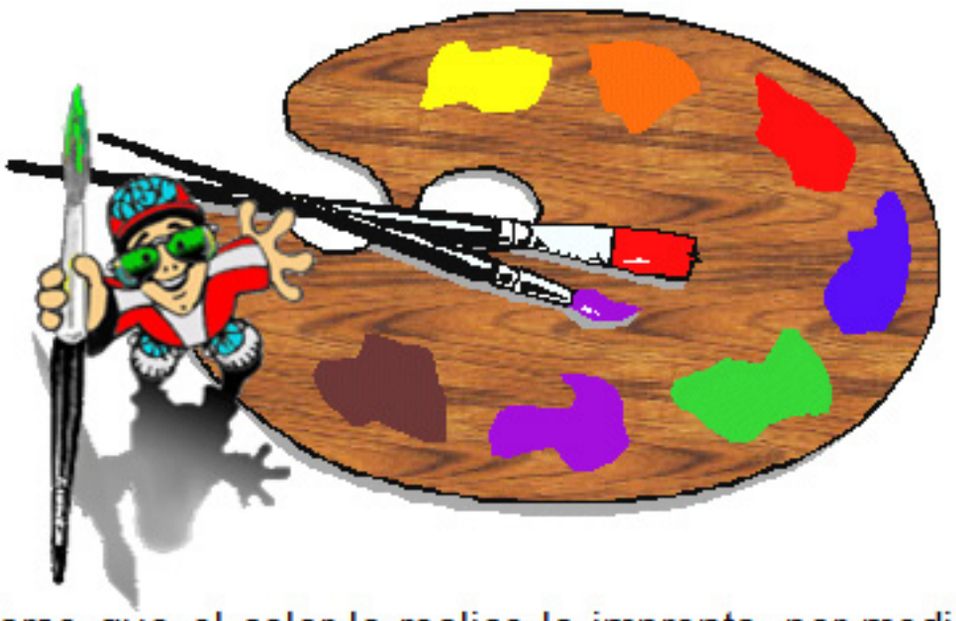
La superficie deberá ser necesariamente lisa, fina , dura y homogénea, de manera que tanto el tiralíneas ó las plumas se deslicen uniformes sin resistencia, ni levanten los molestos y desprolijos "pelillos del papel".

## LA TINTA

En la técnica del "comic" la tinta empleada es la vulgarmente conocida con el nombre de "Tinta china a la perla" debido a su procedencia de origen , existen en el mercado muchas y buenas marcas: Pelikan, Rembrandt, Newton, Windsor, Higgins,etc

## LAS PINTURAS (el color)

Cuando la obra a publicar se imprime en color, le toca al dibujante de comics completar su trabajo con dicho elemento, por lo general utiliza la témpera, aunque algunos son partidarios de la acuarela.



También puede darse que el color lo realice la imprenta, por medios mecánicos, en esos casos el artista utilizará una **mascarilla de color**, pintando sobre ella con lápices de colores, indicándole al grabador que tonos deberá aplicar a cada una de las viñetas.

En la actualidad con los nuevos adelantos en materia de **diseño gráfico por computadora** , se ha comenzado a dar **color** a las ilustraciones *(Se verán ejemplos en el capitulo del "color")* con este nuevo "aliado", lográndose en ciertos casos muy buenos resultados, difíciles de superar en tiempo y calidad, por las técnicas conocidas.

**Un nuevo campo se abre para los coloristas y dibujantes.**

Es posible que muchos dibujantes de historietas no se especialicen en el color, en esos casos el terminado lo hará un especialista o "colorista", ocurre lo mismo cuando se trate de los textos, no todos dibujan los rótulos o textos de las viñetas, encargándose la tarea a "letristas" profesionales que los dibujarán.

# El Lápiz

Es la etapa, **el dibujo a lápiz,** donde se plasman y definen las ideas sobre el tema que desarrolla el respectivo guión o historia, y aquello que se quiere ilustrar al respecto, en viñetas, tiras o páginas.

Es muy importante el modo de "plantar" las figuras, sus gestos, movimientos y posiciones, las características particulares de cada uno de los protagonistas, el dramatismo en la acción y los efectos, *(líneas de velocidad, radiales, sonidos onomatopéyicos, etc.)* que acentuarán su inserción en cada una de las viñetas y su relación con el resto de las escenas.

**U**na vez **leído y estudiado el guión**, apartada la documentación necesaria para realizar el trabajo, y analizado él o los episodios anteriores, *(en caso de tratarse de personajes de "serie")*, es conveniente comenzar por **diseñar** *(sin mucho detalle)* el espacio que habrán de ocupar nuestras viñetas *(cuadros)* en las páginas asignadas al guión.

Realizado esto, ya podemos empezar el diseño de la primera página.

Es decir, en sucesivos esbozos *(layout)*, iremos dándole forma y sentido al desarrollo preliminar de la **composición**, representada en esta instancia **sólo por bloques y masas principales**, que delinearán a grandes rasgos el comienzo de la historia.

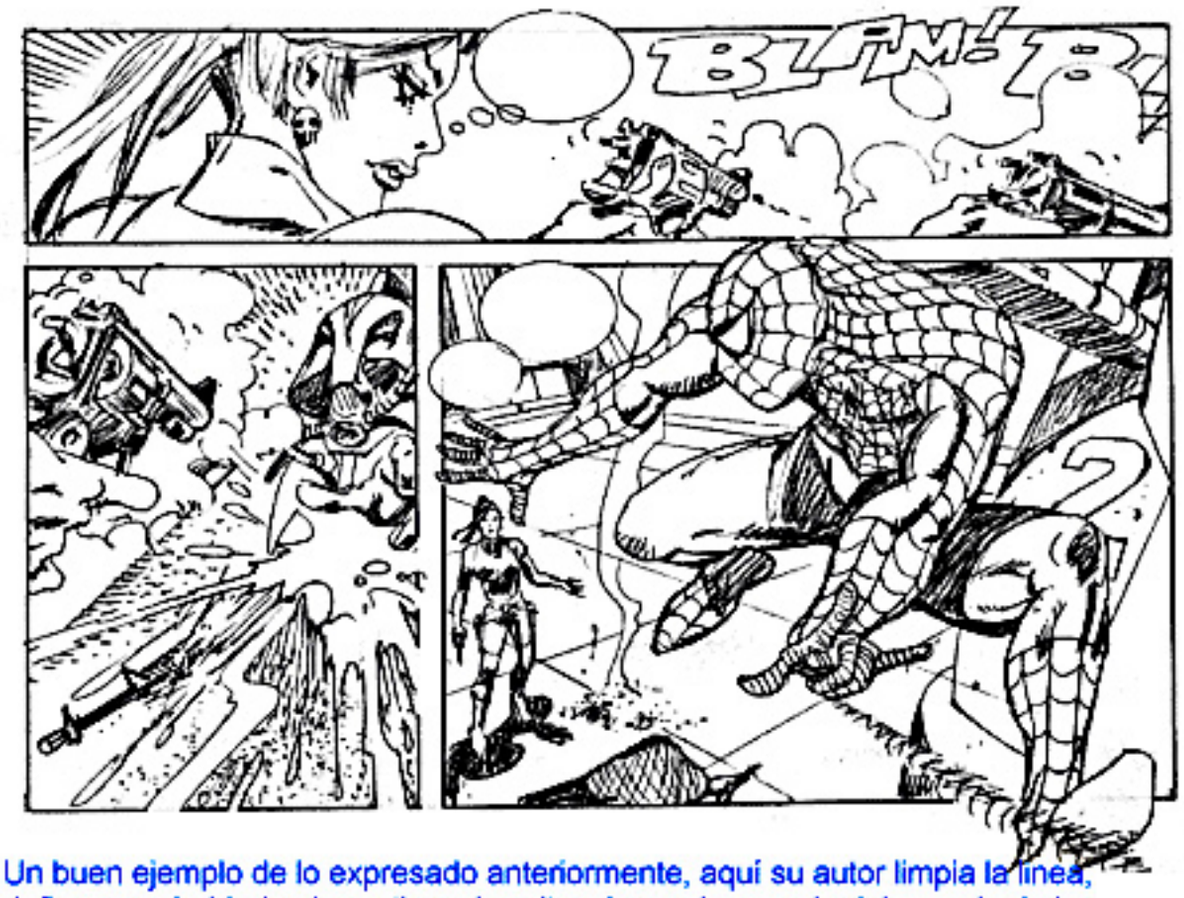
***( layout o bosquejo )***

12

Finalizada esta tarea, **el siguiente paso será darle precisión y detalle** al trabajo con la herramienta, **"lápiz"**, definiendo así las características de las figuras, los objetos , ambientes y vestimentas *(utilizando toda la información y documentación ya prevista de antemano)*, se cuidarán en especial los gestos y movimientos de los personajes y demás protagonistas de la "tira", y se pondrá mucho cuidado en el tratamiento de los escorzos y perspectivas.

El dibujo así tratado se enriquece con los detalles del sombreado, los efectos y la definición del manejo gestual de los protagonistas. Las zonas de sombras y de negro absoluto se deben indicar con trazos distintos y bien destacados tanto en los objetos, ropas y personas, a fin de no confundirse en el posterior delineado a tinta china.

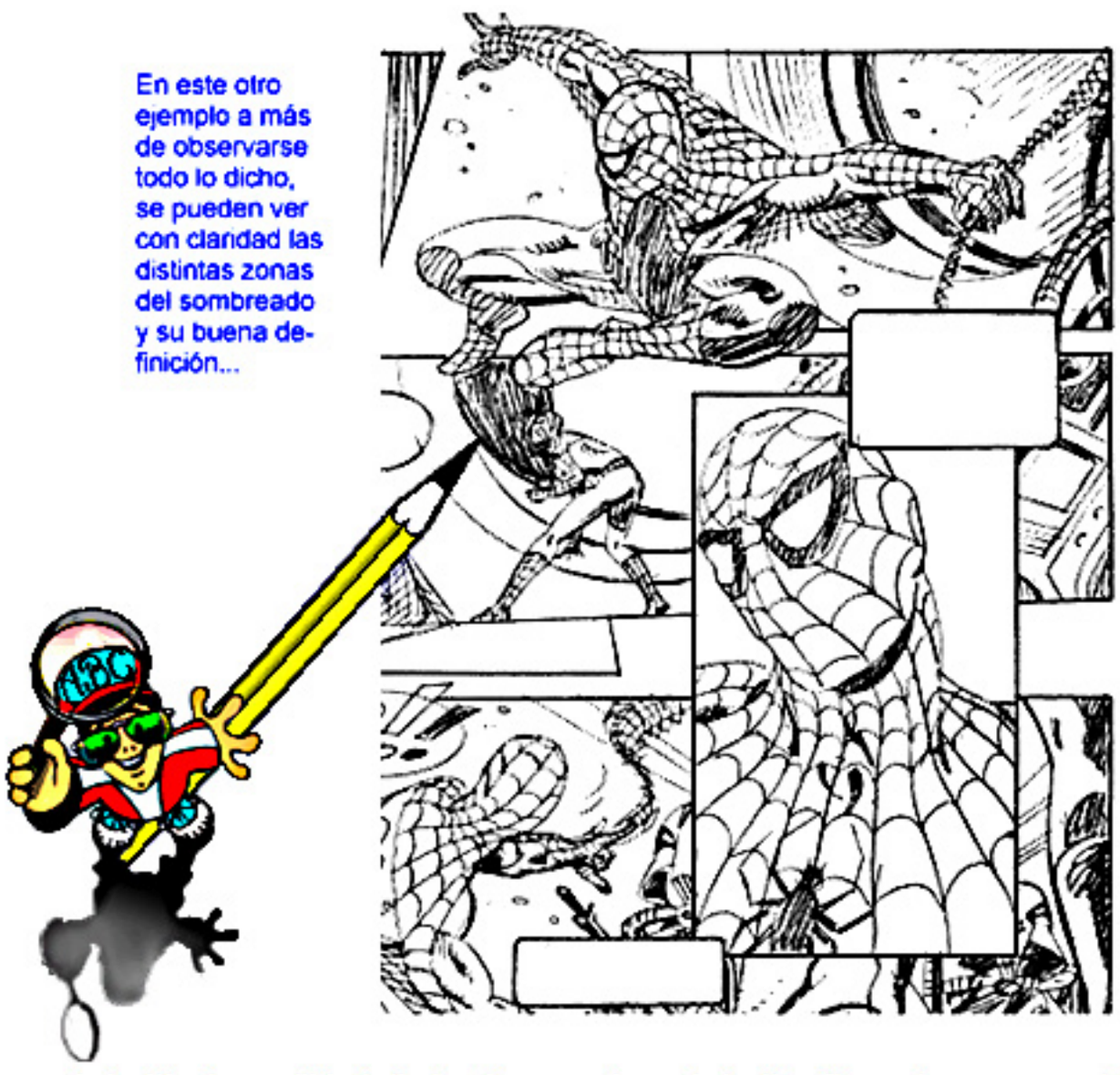
Cada dibujante tiene su particularidad para realizar el sombreado a lápiz, hay quien utiliza trazos amplios y rápidos para indicar el cielo, trazo entrecortado y fibroso para las hierbas o vegetación, suave para las curvaturas, rayado en los pliegues de las ropas, muy intenso para definir el negro pleno, etc., por lo que se deduce que cada uno es enteramente libre de poner en práctica el procedimiento que más le conviene o le dicte su creatividad.




Un buen ejemplo de lo expresado anteriormente, aquí su autor limpia la línea, define con claridad y dramatismo las situaciones, hace gala del manejo de los efectos, el "tempo" cinematográfico, la perspectiva, los detalles y además prevee el espacio para los "globos" y el texto dibujado...

*SPIDER-MAN / Stan Lee*

En este otro ejemplo a más de observarse todo lo dicho, se pueden ver con claridad las distintas zonas del sombreado y su buena definición...



*La etapa del dibujo a "lápiz", junto con las del diseño y la composición, son las de mayor creación, donde el artista del "comic" establece su estilo o diferencias con el resto de sus colegas, dándole personalidad al trabajo, no sólo por los recursos de su propia técnica, sino en el tratamiento creativo y artístico de graficar lo que se cuenta.*

# EL PLUMÍN O PLUMA

De las características de esta otra herramienta ya nos ocupamos en el capítulo: "**materiales**", pero faltaría ejemplificar las cualidades de los "**plumínes**" o "**plumillas de dibujo**", de una manera mas precisa.

Debido a la flexibilidad de su punta es posible, según se presione más o menos, lograr trazos de grosor muy fino ó más grueso. Por consiguiente los dibujos que se ejecuten con ella, se enriquecerán con distintos valores de línea en sus trazos, que no es fácil conseguir con otra herramienta, salvo con el "pincel".

Estas plumillas se fabrican de distinta calidad y dureza, con una mayor o menor flexibilidad en su punta *(la facilidad con que ésta se abre más o menos sobre el papel)*, y otras rígidas y "duras" como las demás plumas de escribir.

El grado de dureza de la punta se mide en números, por ejemplo en las de marca Guillot *(las hay Perry también)* la Nro.140 y la 291, son las más utilizadas para el dibujo artístico, ambas son de dureza mediana. En cambio la 303 es dura, de medio punto, permitiendo un trazo rígido y de grosor bastante uniforme, pero de una permanente flexibilidad *("ella" y la llamada" cuchara" son las preferidas del autor y han participado en la mayoría de sus trabajos. Es importante aclarar que en la actualidad no son fáciles de conseguir).*

***Cada uno deberá experimentar mediante una práctica muy intensa, con todas ellas a fin de poder establecer el grado de dureza y flexibilidad que se adapte mejor a su estilo o condiciones para afrontar el manejo de esta técnica con los mejores resultados.***

*No veremos aquí el resto de las diversas técnicas que existen del* ***dibujo a la pluma****, no es el propósito ni el objetivo del programa explayarse en ello,* ***hay muy buena lectura al respecto, que se aconseja no ignorar en caso de no tener experiencia con dicha práctica.***

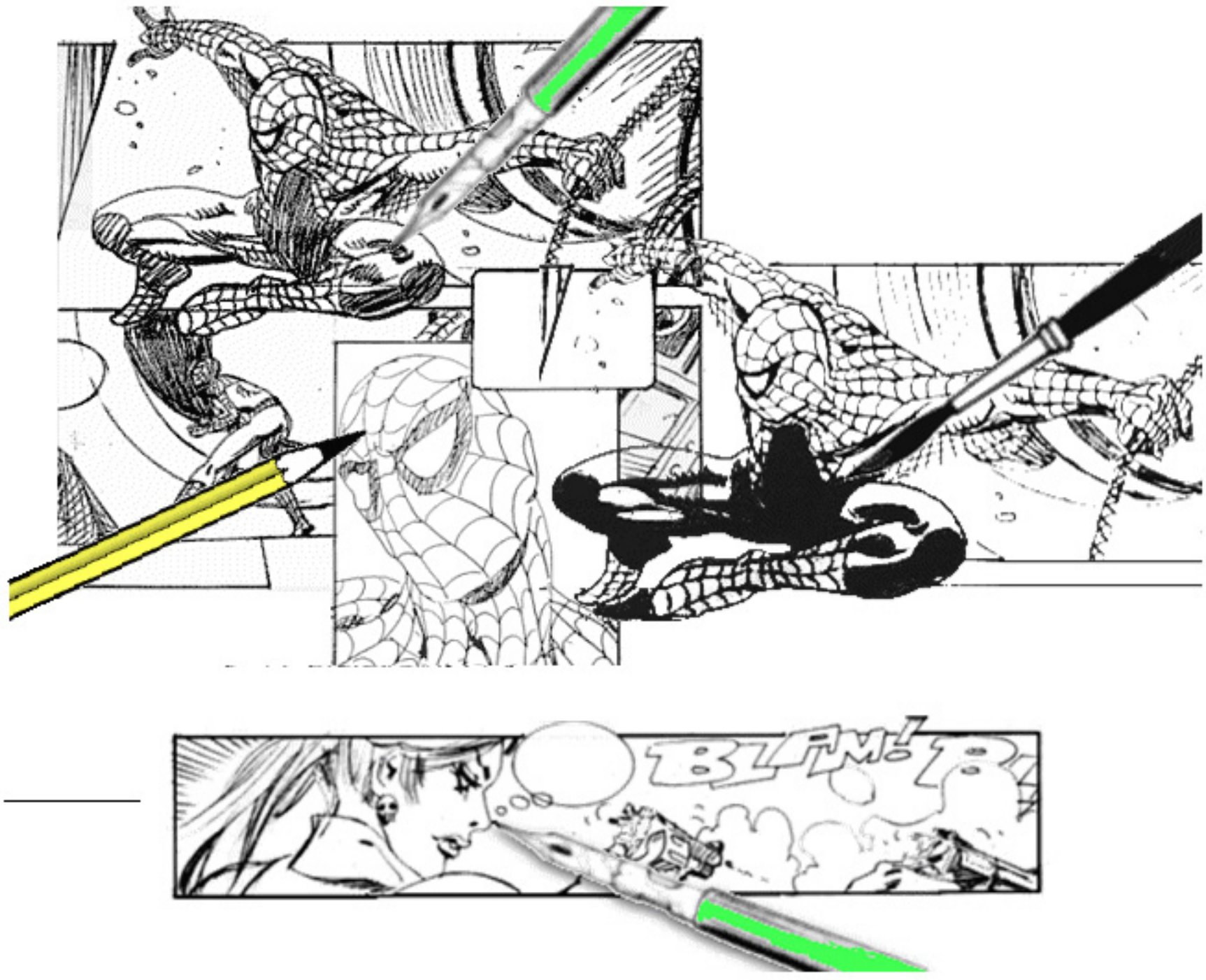
**Estos son los cuatro sistemas básicos de la técnica de la pluma:**

- **El lineal** *(representación sólo a base de línea, sin juego de luz y sombra)*
- **El de línea y mancha** *(Aquí las sombras se conjugan con los perfiles lineales de las figuras o modelos, en base a manchas planas)*
- **El de sombreado por recursos** *(manejo de la luz y la sombra utilizando una serie de tramados diversos más o menos densos, realizados mediante trazos variados)*
- **La mancha** *(En este caso las líneas desaparecen quedando sólo las manchas de tinta)*

## Sistema Lineal

Es el más simple de todos, caracterizándose por estar representado el modelo únicamente en forma lineal y sin sombras, este sistema puede tener infinidad de variantes como estilos personales se den, pero todos ellos se encuadran en dos tendencias:

- ***El estilo lineal trabajado***: se basa en **una realización prolija y detallada a lápiz**, de la labor previa, *(capitulo anterior:"el lápiz")* a la que luego con la **pluma**, iremos repasando y delineando en tinta, con mucha atención y esmero, el trazo será aquel que busquemos para nuestra realización del tema, puede ser de igual grosor en toda la obra, o no, es decir, variarlo a nuestra conveniencia o estilo profesional.




- ***El dibujo lineal espontáneo***: en esta variante el dibujante trabaja con libertad y espontaneidad el trazo, guiándose por un impulso motivacional que lo lleva a dejar de lado lo minucioso y preciso de la línea de grosor regular y medido, buscando el efecto sobre el papel como resultado de las variaciones en la posición y presión de su mano, sacándole a la punta del "plumín" la gama de posibilidades que su constitución le permita.

En esta variante, **el dibujo previo a lápiz no se realiza** destacándose más que el dibujo, la composición y el diseño *(el resultado dependerá mucho del alto grado de destreza y experiencia del artista)* o **se hace un boceto general**, con modelos y masas no muy detalladas. ***(Cabe acotar que ésta es la técnica que más ha utilizado el Autor, a lo largo de sus años de profesionalismo, solamente interrumpida en los trabajos realizados para Italia de su personaje "Darla, la sex-reporter" y los aún inéditos: Aylen, Ariane y Homless, donde aplica el estilo "lineal detallado").***

No es necesario decir que para plasmar esa clase de trabajos, dadas sus especiales características de realización, es preciso poseer dos condiciones fundamentales:

a) Dominio total de la pluma o plumín de dibujo, y

b) Desarrollo del potencial creativo.

*Sólo falta darle el color, aquí su"autor" se decidió por el sistema de dibujo lineal espontáneo, logrando fuerza en la acción del fondo y acentuando las expresiones de los primeros planos,en oposición a la figura rígida y pétrea del viejo indio...*

**Sistema de sombreado por recursos**

Es el ***sistema clásico del dibujo a pluma***, ahora la línea pura o de perfiles se complementa con una serie de trazos que tienen como finalidad provocar o crear efectos de sombreados y medios tonos, imitando de alguna forma el dibujo a lápiz.

Estos trazos forman una especie de trama, o red de enrejados lineales, como así también series continuas de líneas paralelas, etc. a los que se denominan ***valores o estilos de sombreados***, es decir grises más claros o grises más oscuros, que se obtendrán a base de una mayor o menor repetición de trazos en las zonas a sombrear.

Pero no siempre los ***estilos de sombreado*** aplican el recurso del tipo red o trama, hay una enorme variedad de otros recursos: *pequeños trazos curvos, puntos, cortas líneas rectas como guiones, o separadores que no se cruzan o entrelazan, etc.* todos ellos siempre dibujados en pequeña longitud y en gran cantidad, buscando los valores de sombra que se deseen graficar.

18

**A**hora bien, estos ***estilos*** o ***valores de sombras*** también se aplican para definir visualmente la textura de un objeto, ropa, superficie, figura, etc., es decir la suavidad, dureza, aspereza, etc. que pueda tener cualquier elemento o cuerpo que se quiera dibujar, además de las sombras o zonas grises que contenga, a partir de la luz que recibe.

En la representación gráfica de toda textura intervienen tres aspectos del trazo: ***la longitud, su densidad y la curvatura***.

Se comprende por lo tanto, que habiendo infinitos tipos de textura en la naturaleza, es imposible normatizar al respecto, pero se pueden establecer ciertas bases:

- *Longitud del trazo*: cuando la textura es más lisa, pulida o suave, el trazo será más largo, y viceversa.
- *Densidad del trazo*: cuanto más gruesa es la textura, menos densos los trazos y viceversa.
- *Curvatura del trazo*: una superficie poco granulosa, un trazo corto y de curvatura cerrada, (Ej.: la superficie de una naranja), también una serie de puntos puede ser un buen recurso (Ej.: una bola de pool, en el área de los medio tonos hacia la superficie en sombras) y viceversa, (Ej.: una cesta de mimbre).

Es importante agregar, que los trazos de estos estilos o valores de sombreado, deberán ser rápidos y espontáneos, suaves o fuertes, además, ya sean largos o cortos, curvos o rectos, en el instante de cubrir los modelos, es decir texturizarlos, tendrán que seguir la forma de las superficies, es decir, en superficies curvas, trazos curvos, *(Ej.: un jarrón o cántaro de barro)*, y para las rectas, los trazos serán rectos *(Ej.: las hojas del lomo de un libro)*.

Esto siempre que se trate de superficies lisas sin alteraciones, en caso contrario los trazos seguirán la forma de esas irregularidades, si son curvas trazos curvos, cuya longitud dependerá del grosor de la textura, si son rectas las alteraciones, se aplicará el mismo criterio, utilizando trazos rectos, *(Ej.: los pelos de un cepillo de mano-trazos rectos y cortos*; o *largos y rectos en el caso de una escoba)*.

**INFORMACION...**

***No entraremos en el tratamiento de los dos sistemas restantes ya que no son propios, ni aconsejables profesionalmente del estilo "comic" conocido, pero sí lo son, de la ilustración actual y la técnica publicitaria.***

# El Pincel

**L**a gran mayoría de los dibujantes de "comics" realizan sus trabajos utilizando la pluma o el plumín, completando con **el pincel** sólo las áreas de negros intensos, los remates, acentos o amplias superficies de entintado.

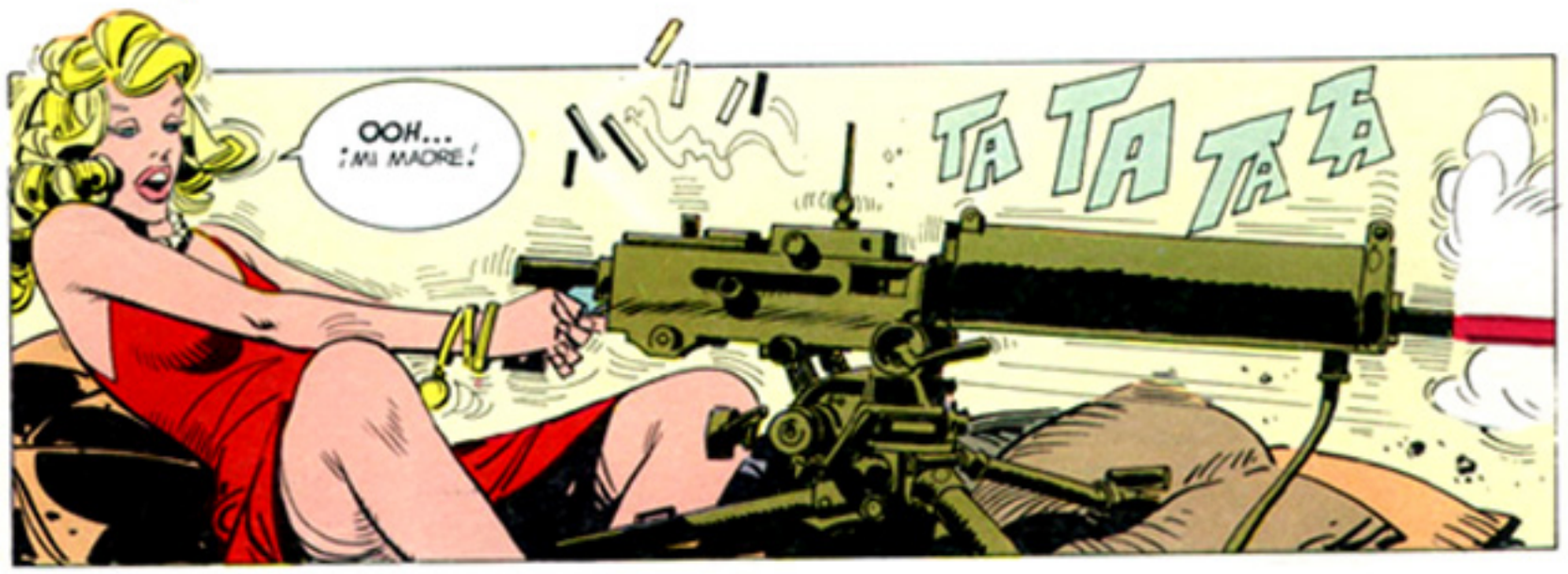
**U**tilizada así esta herramienta no presenta significativas dificultades para su uso, pero para desarrollar con ella una técnica similar a la de la plumilla de dibujo, hace falta conocerla bien, acostumbrar la mano a la suavidad de su pelo, *(las mejores son las de marta, inglesas)*, y manejar los distintos grosores de su punta, los buenos pinceles aún con poca carga de tinta, tienen la facilidad de afinar su punta, evitando el abanico de pelos.

*Página del personaje "Clochard", ella es "Caligula"*

Pero lo más importante, es tomarle **verdadera confianza y no dudar en aplicar el trazo o pincelada**, esto sólo se logra con una práctica de entrenamiento sumamente intensa, laboriosa y con mucha voluntad de aprender.

**C**ompletando lo dicho anteriormente es obligación nombrar aquí, al "padre de la historieta", el gran dibujante americano **Alex Raymond**, un fiel cultor de esta especialidad, la prueba está en sus creaciones mas famosas, Rip Kirby (*el detective de la pipa*) y la gran saga de ciencia ficción Flash Gordon (*llevada al cine*).

**O**tro buen ejemplo más reciente es el dibujante europeo **F. Tacconi** *(por quien el Autor siente gran admiración y respeto)*, y disculpen si no nombramos a otros grandes maestros que también utilizan dicha técnica, preferimos dejarlo a los historiadores y a críticos especializados en el tema.




**Ya** vimos la tira que nos ocupa, con las viñetas primero **plantadas a lápiz** en detalle y luego perfiladas o **delineadas en tinta** china con el plumin, y a continuación apreciar el proceso del terminado o **rellenado a tinta con el pincel**. *(Se trabajó con un pincel de pelo de marta cibelina Nº 2, "Winsor & Newton " para la línea, acentos y definición y otro igual Nº 5 para los entintados mayores tanto en superficies, como en objetos y personas).*

La **tira así terminada** está lista *(faltan dibujar los rótulos o textos en los respectivos globos previamente indicados)* para la última etapa de realización por parte del artista, la aplicación del **color,** generalmente témpera *(éste puede ser directo sobre el original, o **por máscara de trasparencia, como la que se muestra debajo**)*.

En este tema nos extenderemos en el **Módulo "C", capítulo el "color"**. Es necesario agregar que este aspecto se desarrollará en extenso, junto con las modernas aplicaciones electrónicas, en el próximo Curso de **imageART**, **"PC & comic"**.

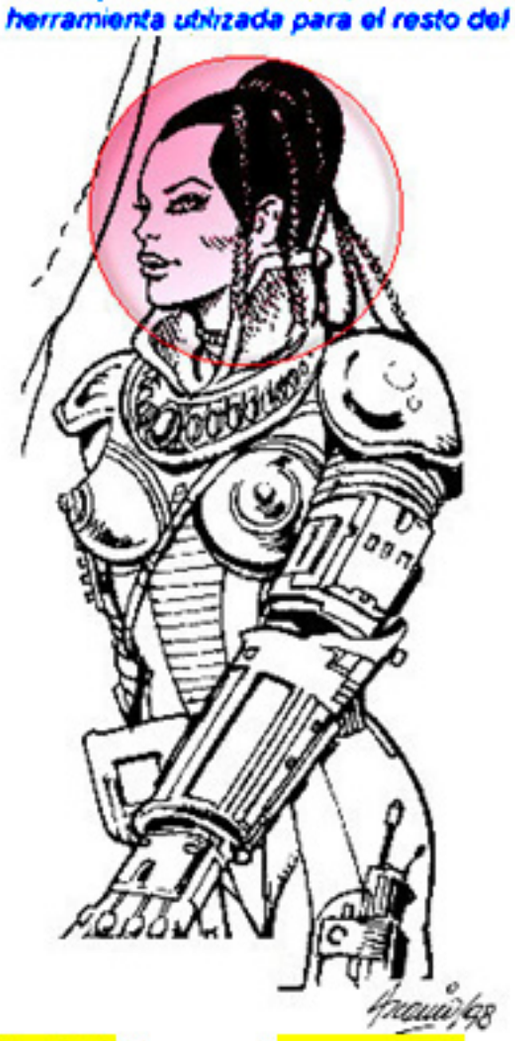
*"Nuestro consejo, si realmente les gusta el dibujo y los desafíos, no dejen de probar esta técnica, aparte de la experiencia lograda, sus trabajos tendrán mayor espontaneidad, fuerza y una línea de belleza incomparable a ninguna otra".*

*En esta muestra (pertenece a uno de los capítulos de Aylen, la "princesa"), el pincel se utilizó como un verdadero plumín en la mayor parte de la realización de la obra...*

**AYER...**

**HOY...**

*A excepción de la cabeza, saben cual fué la herramienta utilizada para el resto del dibujo?*



***El "ratón" (mouse) en una PC***

# EL CINE Y EL GUION DE HISTORIETAS

Antes de entrar en tema, hablaremos de un aliado muy poderoso del comic**,** el **"CINE",** basta con mirar las carteleras de los filmes más taquilleros, en su gran mayoría pertenecen a historias o personajes famosos del mundo de las historietas: Superman, Batman, la Sombra, Flash Gordon, Dick Tracy, etc., y viceversa, también las películas aportaron lo suyo: StarWars, Terminator, Highlander, el Santo, 007, IndianaJones, etc.

El dibujo del comic y el cine se unen en estos dos afiches diseñados por el Autor en la PC (1998)

**POR CIERTO...**

**Q**ue hay un "feedback" muy positivo entre ambos, la explicación estaría dada, por los muchos puntos en común entre la forma y el contenido de un film, y el de un comic o historieta graficada, nos referimos, al vocabulario técnico: **"argumento o guión"...**

encuadre, composición, ángulo visual... la secuencia, el montaje *(este último la novedad en el comic del nuevo milenio, gracias a las herramientas y recursos informáticos)*, el manejo de los planos o la perspectiva, la iluminación, etc. "

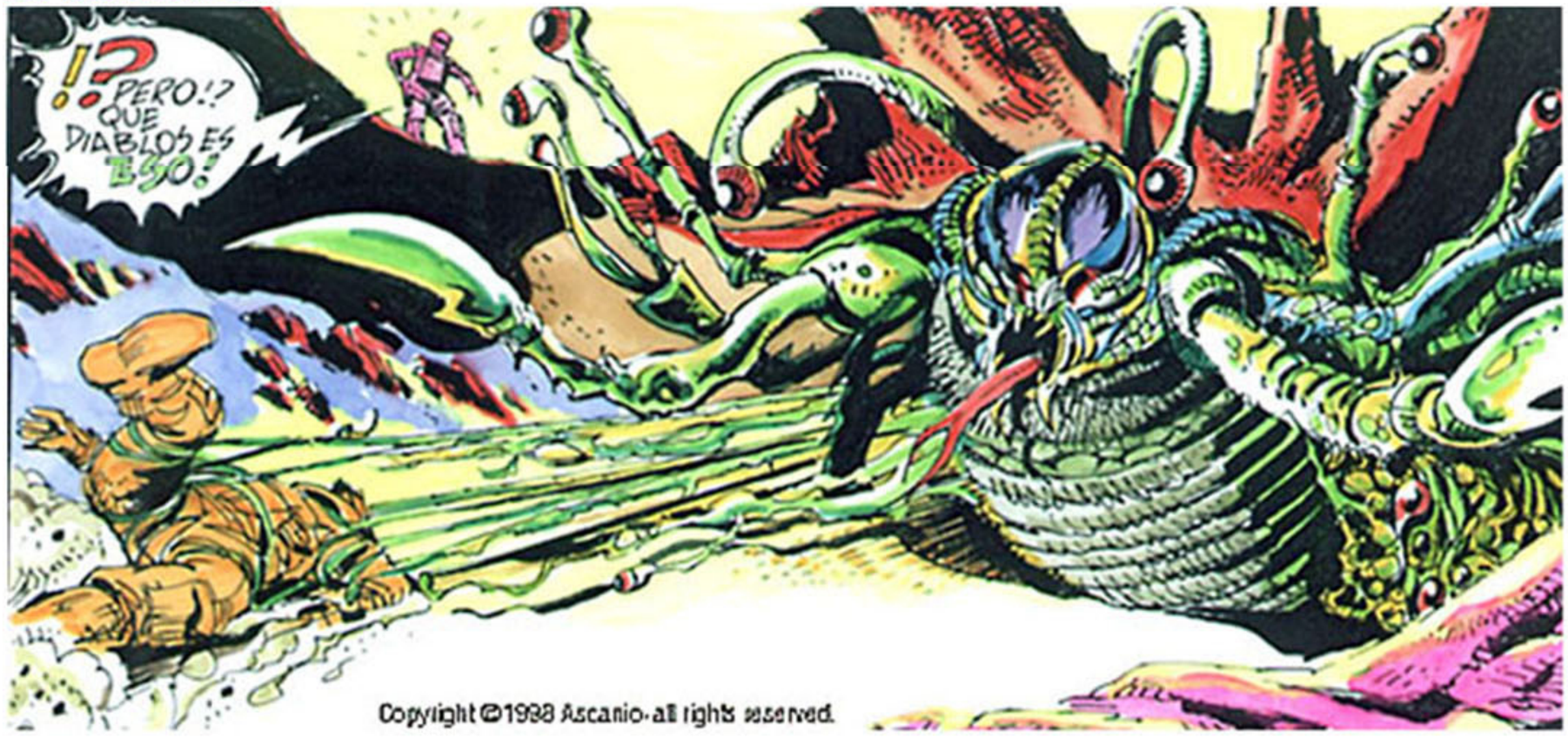
*EL SUSPENSO...*

También sería justo decir que todo esto no es la razón principal, **hay algo más profundo entre ambos :**

## "CREAR Y MANTENER EL INTERES DEL LECTOR o ESPECTADOR"

Esta es la premisa fundamental que todo **guionista profesional**, que se precie de ser bueno, no puede ignorar y deberá esforzarse por aplicarla.

*El desenlace...*




Para ello analizaremos los factores o elementos condicionantes del dibujo de comics o historietas, nos referimos a los **"Factores de Contenido y los Elementos del Diseño"**. Detallaremos sólo, los **FACTORES de CONTENIDO**, al tratar el "**GUION**", que son:

1) **Temática** (especialmente la que está de moda o marca una tendencia).

2) **Ritmo o manejo narrativo**, evitando lo pesado y falto de intensidad.

3) **Escenario y movimiento** de la narración, aquí el cine es de gran ayuda.

4) **Dramatización literaria**, aplicable entre textos y diálogos.

5) **Suspenso y Acción** en la narración, mantener al lector "pendiente de un hilo", especialmente cuando la historia que se cuenta es en episodios.

### Los elementos del Diseño :

A) LOS CARACTERES, SEMEJANZA y EXPRESION
B) COMPOSICION ARTISTICA –
C) LA ILUMINACION –
D) LOS PLANOS –
E) LA SECUENCIA –
F) LOS ANGULOS –
G) EL ENCUADRE –
H) LOS FONDOS o DECORADOS.

Todos ellos los trataremos más adelante, cuando entremos al campo de cada uno de estos temas, específicamente.

# FACTORES DE CONTENIDO

## 1) TEMATICA

Podemos decir, que hay épocas para todo y el "cómic" no podía ser la excepción, el "sexo", la "violencia" *(con su bagaje de "FX")* y los "súper-superhéroes", son el tema de este fin de milenio, tanto para el cine como para el arte gráfico.

Eso no desacredita otros géneros que siempre fueron bien recibidos por los amantes de las historietas, como son, la:

a) HISTORIETA de AVENTURAS (oeste, policial, espías, ciencia-ficción, bélicas, etc)

b) HISTORIETA DEL CORAZON ó ROMANTICA

c) HISTORIETA HISTORICA ó BIOGRAFICA

d) HISTORIETA RELIGIOSA

e) HISTORIETA DE LEYENDA ó FANTASIA

f) HISTORIETAS DE MERCADO ó PUBLICITARIAS....

y muchos temas más, sin dejar de mencionar a las HISTORIETAS COMICAS, HUMORISTICAS E INFANTILES.

## 2) RITMO O MANEJO NARRATIVO

Es aquí donde los buenos guionistas se destacan de los otros, y marcan un estilo propio, como los directores de cine, reflejando en la obra toda su experiencia, y saber literario, como resultante de una buena formación producto de la lectura de los clásicos universales, y los contemporáneos, que tanto han aportado a la cinematografía, especialmente en las décadas del 40 y del 60, con las adaptaciones que han hecho famosos a directores de la talla de Hitchcock, Antonioni, Buñuel, De Giovanni, Ritt, Wells, etc..

Entendamos por ritmo a la capacidad de utilizar la síntesis con ajustado criterio, en el manejo de la acción y el desarrollo de la temática, con el menor número de viñetas posible, sin perder por ello, claridad, ni comprensión literaria, a fin de lograr una mayor fuerza narrativa..

A veces este manejo de la síntesis literaria va más allá y se contagia al dibujante, pero de manera inversa, quien ante un guión parco en textos, lo suple con viñetas de gran fuerza o expresión que grafican lo sugerido por el guionista sin necesidad de escribirlo, lográndose un muy buen producto.

Por lo general, esto se da en aquellos casos donde ambos participantes se plasman en uno solo. Son muy buenos ejemplos: el Corto Maltes (Hugo Pratt), las obras de Milo Manara, o Frank Cappa, La sobreviviente (Paul Guillón), Rapsodia Húngara (Vittorio Giardino), etc.

## 3) ESCENARIO Y MOVIMIENTO

Ambos elementos han de ser valorados e incorporados a la historieta desde el momento en que el guionista comienza a elaborar el tema, ellos son los que harán que el lector se interese y quede atrapado en la trama.

No sólo deberá pensar en recursos literarios que hagan creíbles los diálogos de los protagonistas o los textos narrativos, sino que **tendrá que definir los escenarios, vestuarios y todo lo referente al movimiento y transporte de los personajes del guión, marcándole al dibujante, la época y aportando toda documentación que ayude a éste a plasmar en dibujos la narración.** Como así también sugerirle el manejo de ciertas técnicas muy usuales en el lenguaje cinematográfico: cambio de ángulo, paneos, los muy efectivos acercamientos, planos aéreos y generales, **aunque todo ello es muy propio del dibujante, deberá ser previsto por el guionista e indicado en el guión, por más que a veces, suene reiterativo con la narración literaria.**

Lo ideal, aunque en la práctica muy pocas veces se dá, es que guionista y dibujante trabajen en equipo, intercambiando ideas y situaciones, mejorando el producto y ahorrando muchas horas de corregir o rehacer historias, evitando los equívocos y enredos a que son sometidos por mediocres jefes de arte, o inescrupulosos editores, y todo ello en desmedro de la buena historieta.

Debemos agregar aquellos casos donde el dibujante crea la historia y los personajes, siendo su propio guionista, un ejemplo bien claro, ya mencionado, está dado por un personaje famoso, el "Corto Maltés" y su creador, el gran dibujante genovés, que fue don HUGO PRATT.

## 4) DRAMATIZACION LITERARIA

Otro de los recursos utilizables por el guionista para mantener al lector " prendido" en la historia, es el manejo de los textos que hablan los protagonistas y lo que se explica en los textos narrativos.

| TEXTO NARRATIVO NORMAL | TEXTO NARRATIVO DRAMATIZADO |
|---|---|
| LA MISION "ANTARES III" TENIA COMO CONSIGNA : EXPLORAR Y CONSEGUIR NUEVOS BASUREROS TOXICOS Y RADIACTIVOS, SU CAPITAN, SEAN PALMER COMENZABA LA FASE "2" | **MISION "ANTARES III"**,CONSIGNA: **"EXPLORACION Y COPIADO DE NUEVOS BASUREROS TOXICOS Y RADIATIVOS"**, SEAN PALMER, SU CAPITAN...<br><br>**FASE "2" EN PROGRESO...** |

| DIALOGO NORMAL | DIALOGO DRAMATIZADO |
|---|---|
| SEAN: *(ESTA PARECE SER LA ZONA, UN DESIERTO ENORME, NADA VIVIENTE REGISTRAN LOS INDICADORES, TODOS LOS SENSORES NORMALES, CALOR DEL EXTERIOR 80° f...PERFECTO !)*<br><br>GLOBO(*casco*): *SEAN..!! HAY CALOR BIOLOGICO Y HE PERDIDO CONTACTO CON ROY, LA SUPERFICE ARIDO-REFRACTARIA NO DEJA SUS HUELLAS EN LOS "SCANERS".* | SEAN: *(HUMMM..! CREO QUE HALLAMOS LA ZONA, ESTO ES UN INMENSO DESIERTO... LOS INDICADORES NO REGISTRAN NADA VIVIENTE, SENSORES DE ATMOSFERA NORMALES, CALOR EXTERIOR 80° f.* ***IDEAL*** *!)*<br><br>GLOBO(*casco*): *REGISTRO CALOR BIOLOGICO EN ACTIVIDAD, SEAN..!! HE PERDIDO CONTACTO CON ROY...NO DIVISO SUS HUELLAS...LA SUPERFICE MUY ARIDA Y REFRACTARIA ANULAN "SCANERS"...* |

## 5) SUSPENSO Y ACCION

El buen manejo de estos dos factores hace que se cumpla con la premisa de interesar al lector y atraparlo en la historia, imprescindible cuando se trata de historietas publicadas por "entregas" o "episodios", donde el..."continuará en el próximo número" ó "no se pierda el final de esta historia", es rematado en una última viñeta , cargada de suspenso y ansiedad.

El cine nos ha dado un buen ejemplo en estos tiempos con las "Aventuras de Indiana Jones", "Estilo agiornado" de las recordadas películas en episodios o "la serie del barrio" de la década de los "40", aunque en los filmes de Spielberg todo se aplica en la misma obra.

También es preciso nombrar al "mago del Suspenso", Alfred Hitchcock, con sus famosos "paneos" de cámara y la elaboración de imágenes cargadas de motivaciones subliminales y atormentadoras, obsesionado por el "clima" y la "atmósfera" de sus películas, enriqueciendo los respectivos guiones.

Estos y otros tantos ejemplos cinematográficos o literarios *(libros de éxito llevados al cine, S.King, Arthur Hailey, A Clark(2001), H.Robbins, S.Sheldon, Brian Garfield, Ira Levin, I.Wallace, Isaac Asimov, etc.)* pueden ser de mucha utilidad al guionista en el momento de elaborar su obra, eso sí, poniendo su gran cuota de **creatividad y talento propio**.

# EJEMPLO DE UN GUION DE HISTORIETA

**CIENCIA FICCION**

TITULO: 'A R iA n E'"

Personajes: SEAN PALMER *(Comandante de la nave Tritón)*

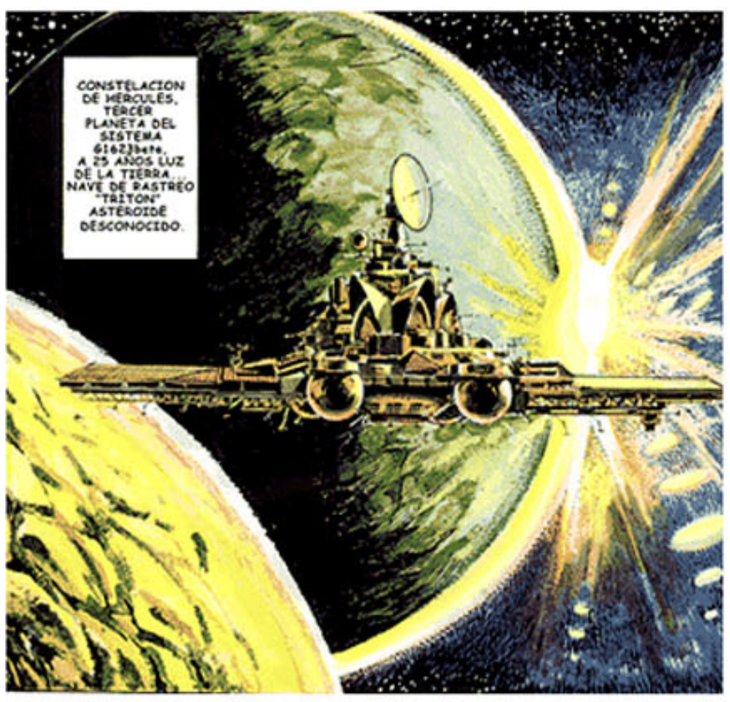
ROY HOFFMAN *(Geólogo de la misión y amigo de SEAN)*

"LA CYBORG" *(Ariane, la "muñeca de lata" como le llama SEAN)*

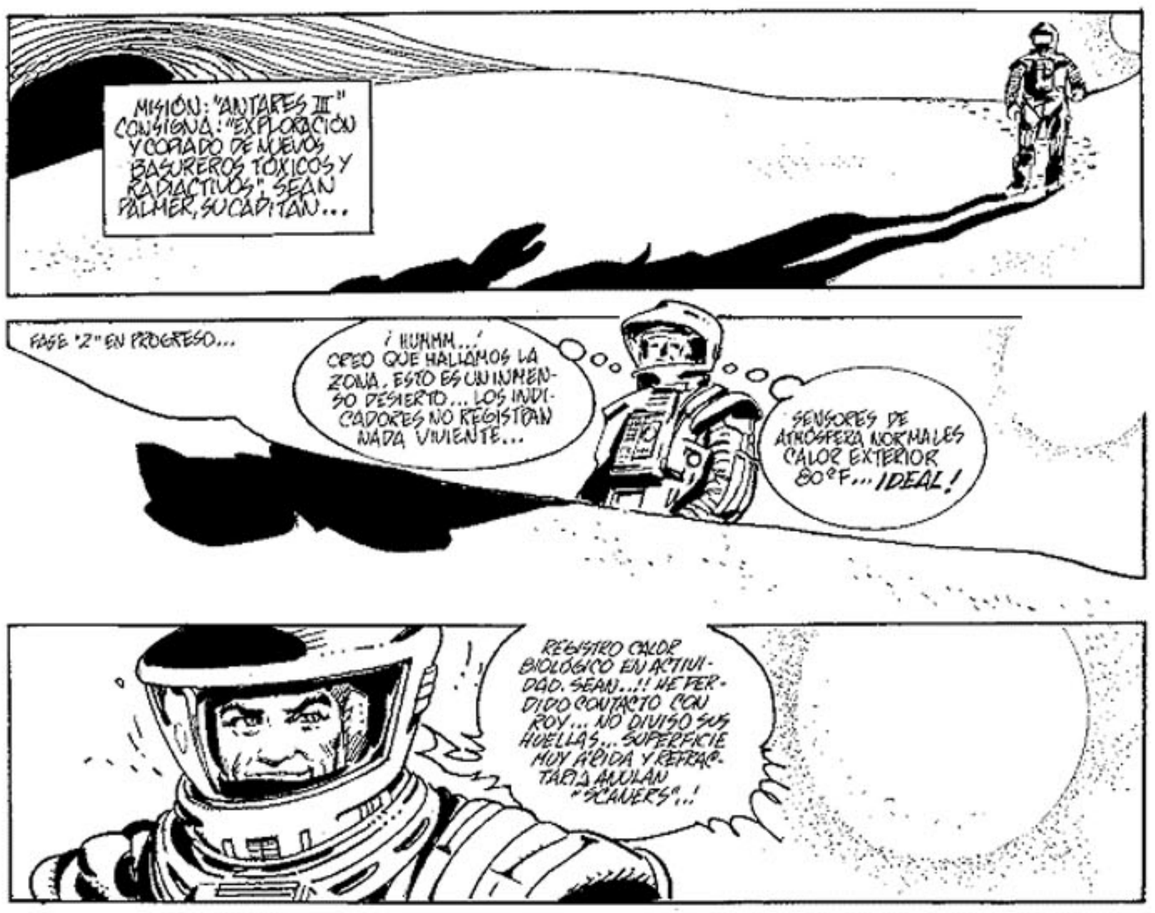
**guión y dibujos: ASCANIO**

*(**nota**: ya que DIBUJANTE y GUIONISTA son los mismos NO SE INDICA EL TIPO DE "PLANO" NI LA DESCRIPCION DE LA ESCENA, en caso contrario ES NECESARIO HACERLO)*

| CUADRO | TIPO TXT | TEXTOS y DIALOGOS |
|---|---|---|
| C. 1 | TEXTO (recuadro) | CONSTELACION DE HERCULES, TERCER PLANETA DEL SISTEMA G1623b A 25 AÑOS LUZ DE LATIERRA... NAVE RASTREADORA "TRITON"...ASTEROIDE DESCONOCIDO... |
| C. 2 | TEXTO (recuadro)<br><br>TEXTO | **MISION "ANTARES III"** CONSIGNA: "**EXPLORACION Y COPIADO DE NUEVOS BASUREROS TOXICOS Y RADIATIVOS**", SEAN PALMER, SU CAPITAN...<br><br>**FASE "2" EN PROGRESO..** |
| C. 3 | SEAN | *(**HUMMM..!** CREO QUE HALLAMOS LA ZONA, ESTO ES UN INMENSO DESIERTO... LOS INDICADORES NO REGISTRAN NADA VIVIENTE, SENSORES DE ATMOSFERA NORMALES, CALOR EXTERIOR 80°f. **IDEAL !**)* |
| C. 4 | GLOBO *(casco)* | ***REGISTRO CALOR BIOLOGICO EN ACTIVIDAD, SEAN..!! HE PERDIDO CONTACTO CON ROY...NO DIVISO SUS HUELLAS...LA SUPERFICE MUY ARIDA Y REFRACTARIA ANULAN "SCANERS"...*** |




| | | |
|---|---|---|
| C. 5 | SEAN<br><br>GLOBO *(casco)* | TE INFORMO QUE TENGO ANTE MI UNA ENORME DUNA QUE COMIENZO A TREPAR...<br><br>***CUIDADO SEAN !** ESTAMOS EN NIVEL ALERTA-AMARILLO ¡NO TE ALEJES DEMASIADO DEL MODULO, **ES UNA ORDEN..!*** |
| C. 6 | SEAN | (***JA, UNA ORDEN...!** TENDRE QUE AJUSTARLE LOS "CHIPS", SE OLVIDA QUIEN MANDA AQUI..!! ALERTA AMARILLA !?...**Y DONDE SE METIO ROY ??**)* |
| **TEXTO VERTICAL** | | FUE AL COMIENZO DE LA FASE "3", CUANDO ROY HOFFMAN, EL GEOLOGO DE "URANIA CORP", LA PODEROSA MEGA EMPRESA DE "BASURA QUIMICA" EN EL SEGUNDO CUADRANTE DE "CRONOS", PERDIO CONTACTO CON EL RESTO...PERO NO SE INQUIETO...EL AIRE DULZON GOLPEO SU ROSTRO... |
| C. 7 | TEXTO | INVADIO SU CUERPO...FELIZ MIRO SU ENTORNO... DESTELLOS AZULES-VERDOSOS Y ROJIZOS LO ABRUMABAN...CONFUNDIENDOLO...NO PODIA CREER LO QUE VEIA... |




| | | |
|---|---|---|
| C. 8 | ROY | **ES FABULOSO..??!! INCREIBLE !!??...** |
| C. 9 | ROY | **?... CRECEN DIAMANTES...RUBIES GIGANTES..!!??** |
| C.10 | ROY | **ASOMBROSO !! EL TESORO QUE SIEMPRE SOÑE ENCONTRAR...SOY RICO...!!! RICOOOO!!** |

| | | |
|---|---|---|
| C.11 | ROY | **..Y TODAS ESTAS ESMERALDAS A RAS DEL SUELO...JA. JA, JA..!!** |
| C.12 | ROY | **EHHH ??!!..¡¡ AAGGGHHHHH..??!!!!** |

## EL TITULO

Es la presentación de la historieta, puede estar al comienzo, o diseñarse luego de una serie de viñetas (Ej. los filmes de 007) o dejarse para el final.

Conviene que se dibujen sus letras y estas guarden ciertas características con la historia (aunque no imprescindible).

Si se trata de un comic de "entregas" el título sólo repetirá su forma de un comienzo y estará seguido por una breve sinopsis de lo ya publicado.

Cuando se trate de una "serie", es conveniente crearle al **Título** un logo o dibujo, que la identifique entre otras que completan la publicación, facilitando al lector su búsqueda al reconocerlo.

Dicho distintivo acompañará los títulos de los capítulos respectivos, no debiendo cambiarse ni modificarse bajo ninguna circunstancia.

## EL CUADRO FINAL

Es la culminación de lo que se cuenta y grafica en imágenes, puede ser definitivo, cuando la historia termina.

Puede tratarse de una **serie en capítulos** *(Ej. la muestra que analizamos)* ó puede tratarse de una historia realizada en entregas periódicas, con un final a darse en determinado momento.

En cualquiera de estos casos, todo dibujante que se precie de original y celoso de su trabajo, cuidará muy bien de elegir una viñeta final como "broche de oro" de lo hecho, y pondrá tanto esmero y creatividad en ello como en la primera página de la historieta.

El guionista debe prestarle mucha atención al remate de la historia, y en caso de ser por entregas, acentuar el suspenso tanto de las últimas imágenes como de sus diálogos, motivando al lector a no olvidarse de la trama y a esperar ansioso el desenlace, en el próximo episodio.

## LOS ROTULOS Y LOS GLOBOS DE TEXTO

**S**e entiende por **rotulación** a la acción de colocarle el texto que se extrae de un guión de "comic" o historieta a todos aquellos cuadros que así se indican, respetando las características propias de los mismos, como ser: títulos, dramatización, onomatopeyas, efectos de expresión literaria, etc.

TEXTO VERTICAL

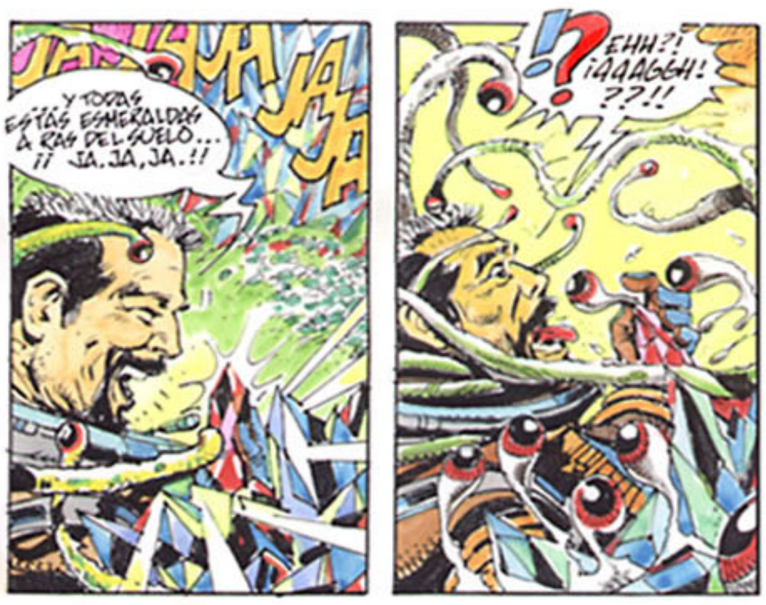
TEXTO HORIZONTAL (texto en el ángulo izquierdo)

Hace algunos años las grandes editoriales para llevar a cabo esta tarea, optaban por encargarle el trabajo de rotulación a profesionales llamados "letristas", pero luego con la aparición de máquinas diseñadas especialmente para rotular, dicha práctica fue cayendo en desuso.

En la actualidad con la presencia de las **computadoras**, y la variedad de editores de texto que se utilizan en ellas, dichas máquinas siguieron los pasos de sus antecesores.

**PLANTILLAS**

*Los textos de un "comic" o historieta pueden dibujarse muy fácilmente con estas novedosas herramientas electrónicas, que a su vez cuentan con un sinfín de MODELOS diferentes: globos, óvalos, cuadros, círculos, rectángulos, etc· elementos que sirven para enmarcar los textos en cuestión, antiguamente todo esto al igual que los respectivos textos, los realizaban a mano el letrista o el mismo dibujante·*




Este es un claro ejemplo de lo expresado, tanto los "globos" como los distintos tipos de texto, fueron realizados a mano por el autor, se puede observar como el buen manejo de las letras combinadas, busca ilustrar de la mejor manera la situación por la que pasa el protagonista y su posterior sorpresa al comprobar con horror la realidad, potenciando la expresión de su rostro con los signos (¡?) en el "TOP" del cuadro y el uso del "globo eléctrico

*Por consiguiente, y debido a que el "ABC del comic" es un curso totalmente técnico y de aprendizaje, para todos aquellos que quieran experimentar en la realización de su propio comic o historieta, no pasaremos por alto aquellos fundamentos básicos, que durante años se utilizaron profesionalmente.*

**PRINCIPIOS BASICOS DEL DISEÑO DE TEXTOS DE HISTORIETAS**

- Los textos se dibujan con letras mayúsculas en todos los casos.
- El tipo de letra es de trazo fino y claro, de formato geométrico (cuadrado), con ciertas variantes propias del dibujo de letras de historietas, no tan duro o estructurado sino más bien suelto y espontáneo.
- En ciertos casos, para dar énfasis a la palabra o reflejar situaciones dramáticas o especiales, la letra aumenta de tamaño, grosor, y hasta a veces puede dibujarse inclinada.
- Entre letra y letra hay que establecer una distancia mínima, lo mismo entre renglón y renglón de texto.

# LOS GLOBOS DE TEXTO

## FORMAS CLÁSICAS DE EXPRESIÓN

***GLOBO ELECTRICO:***

El contorno se dibuja en zig-zag, como si se tratara de descargas eléctricas, y su cola indicadora en serrucho. Se utiliza para ilustrar un efecto de voz mecánica, en situaciones de sorpresa, ira o violencia, adecuando la tipología del texto al momento, como en estos ejemplos. *(Ariane-Cyborg 2023, Capítulo 1)*

***GLOBO EN OFF:***

Se dibuja la cola indicadora del globo hacia el exterior del cuadro, esto significa que alguien habla desde fuera de la viñeta sin estar totalmente representado en la misma

***GLOBO PENSAMIENTO:***

Se utiliza para representar aquello que piensa el protagonista sin llegar a decirlo.

La cola del globo es una serie de círculos que se van reduciendo a medida que se acercan al personaje.

***GLOBOS COMBINADOS O ASOCIADOS:***

Son necesarios cuando se trata de párrafos extensos con diálogos entre protagonistas y se quiere evitar tapar la viñeta con enormes globos o demasiados indicadores.

***GLOBOS SIMPLES:***

Cuando en el cuadro se necesiten dos o más globos, se han de dibujar siguiendo el orden normal de lectura de arriba abajo, y de izquierda a derecha, esto obligará a diseñar al primer protagonista, si su texto es extenso, en el lado izquierdo del cuadro, evitando así cruzar las colas de los globos

***El ejemplo ratifica lo dicho, los globos bien distribuidos de los participantes, permiten una buena interpretación y cuidan no tapar el dibujo*** *(Corresponde al comic gauchesco, "SALVAJES" del Autor).*

***GLOBO HOT:***

Utilizado como recurso para ilustrar una situación erótica, o sensaciones de calor, o confusión. El contorno del globo se dibuja como si el mismo se disolviera. Las letras en este ejemplo se agregaron con la PC, al igual que el color del dibujo.*(Aylen la Princesa de dos Mundos-Episodio Nª 1)*

**A**hora le toca el turno a los **marcos** o **cuadros** de dibujos (*viñetas*), por lo tanto será necesario nombrar a la "tira", ese conjunto de tres o más cuadros dibujados, que grafican un guión, generalmente extenso, que se comercializa por entregas parciales, y publicado por algún periódico o magazín semanal.

***Pero en este capítulo cuando se hable de "tiras" será como parte integrante de la página de historietas y no como una forma independiente.***

**U**na página de comic o historieta por lo común tiene entre tres o cuatro tiras, las hay de cinco, pero no es aconsejable, puesto que los textos terminarán aplastando a los dibujos, resultando abrumador y poco estético, confundiendo y cansando al lector, quien no tardará en perder el interés.

**P**ara evitar esto, el artista intentará plasmar en las páginas permitidas por el asistente, el jefe de arte o gerente de redacción *(a veces no calculadas correctamente al leer el guión)*, la obra en cuestión, apelando a su ingenio y creatividad, para lograr un trabajo eficiente a pesar de las dificultades que se le presenten. Lo mismo, cuando las políticas de la editorial entorpecen enormemente la labor de los buenos profesionales, con normas o directivas no claras y dirigidas a publicar textos "adornados" y no obras graficadas con dibujos, bien llamadas **"historietas"**.

**RESUMIENDO...**

De todo ello se desprende que partimos de una base de "asignaciones", dictadas por una empresa respecto de la cantidad de páginas reservadas para un trabajo, independiente del número de cuadros que indique el guión; o en el caso de tratarse de un profesional que vende su obra terminada, establecida por normas del mercado editorial que pueden rechazarla por extensa o costosa.

**L**a mayoría de las empresas cotizan por página el valor de un trabajo, a la vez que limitan el número de páginas de sus ediciones para mejorar sus costos de competitividad con otras publicaciones.

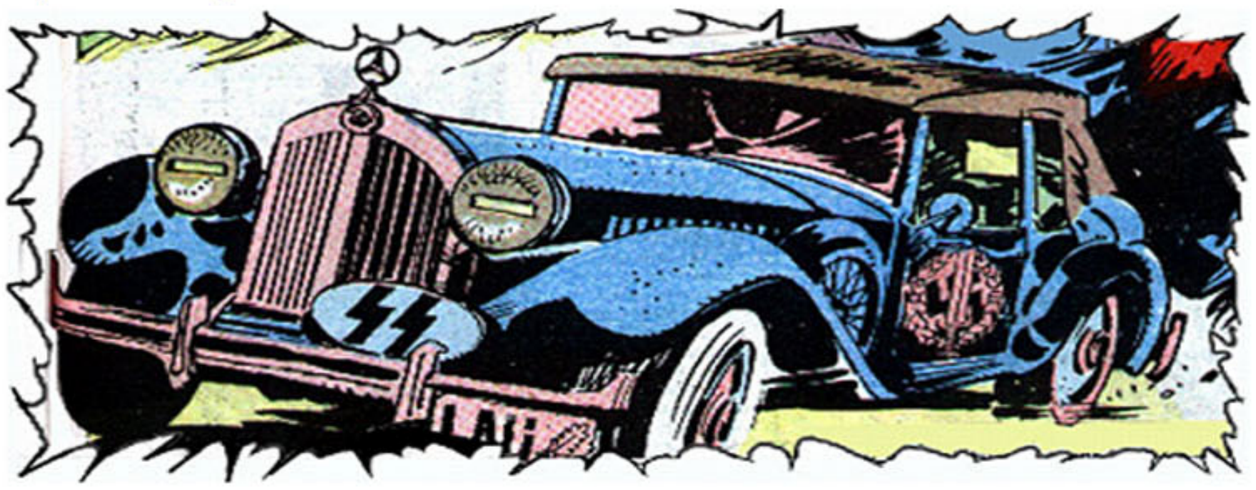
**A**clarado esto, no debe preocuparles lo referido a las asignaciones, puesto que serán artistas y editores a la vez y dependerá de vuestro criterio, el número de páginas que Uds. necesiten para un mejor trabajo.

## TIPOS DE CUADROS O MARCOS MAS USADOS

- **CUADRO APAISADO u HORIZONTAL**: se le dice al marco que ocupa la página de un extremo a otro, o mejor dicho, a la "tira" completa de un solo cuadro.

- **CUADRO VERTICAL:** se dibuja en cualquier lugar de la página y suele ocupar el espacio de dos o más tiras.

- **CUADRO PENSAMIENTO:** su contorno es quebrado y suele utilizarse *(siempre a pedido del guión),* como representativo de un sueño o "racconto", algunos dibujantes suelen reemplazarlo por otro con guiones.



- **CUADRO SHOCK o ELECTRICO:** representativo de situaciones violentas al extremo *(ciertos dibujantes lo adoptan sin que lo pida el guión),* su contorno de aristas angulosas se asemeja a una descarga eléctrica.

- **CUADRO DIVIDIDO:** es aquel que separa un mismo dibujo en varios marcos con sus globos independientes, este recurso generalmente lo busca el artista y es muy moderno, puede ocupa toda la tira o no.

- **CUADROS CON ANGULOS REDONDEADOS:** al igual que los "cuadros pensamiento"

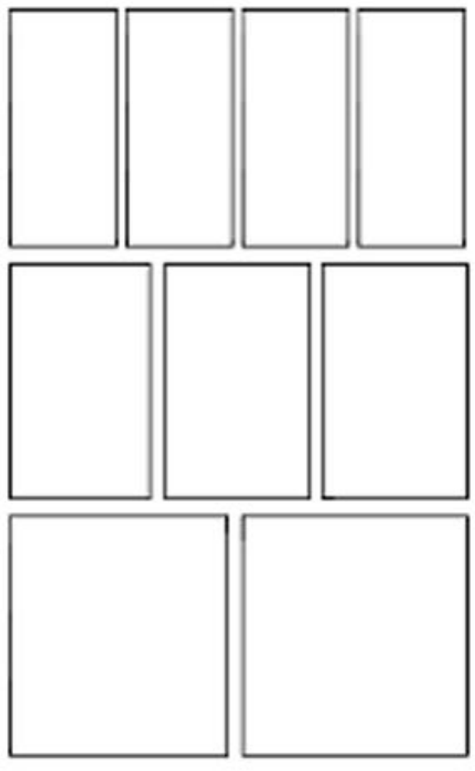
- **CUADROS EN DIAGONAL:** no es muy común su utilización actualmente, sirve para representar situaciones que se dan al mismo tiempo, pero en distintos lugares, o para el diálogo entre "dos" a la distancia, en este caso la "diagonal" que los separa se dibuja como un lado del "cuadro eléctrico".

Ahora que ya conocemos los distintos tipos de **marcos** o **cuadros** que utilizan los profesionales, y las pautas generales en materia de asignación de páginas, es importante conocer las dimensiones de la "caja", o medidas de la página con que trabajaremos.

**NOTA...**

Es común que la determine la editorial, sugiriendo distintos tipos proporcionales de "caja", para comodidad de los dibujantes, ya que algunos suelen trabajar a tamaños muy grandes sus originales, y otros lo hacen en medidas casi igual a la publicada.

En vuestro caso, como nuestra herramienta de trabajo más importante y por la cual nos comunicamos , es la PC., les sugiero adoptar como medida de impresión un tamaño **A-4,** y tengan a bien **copiar la plantilla** que se muestra a la derecha, les podrá servir de mucha ayuda cuando comiencen a diagramar sus páginas.



*(El diseño es el mismo que utilizaba el "autor" cuando trabajaba para las Editoriales de Argentina).*

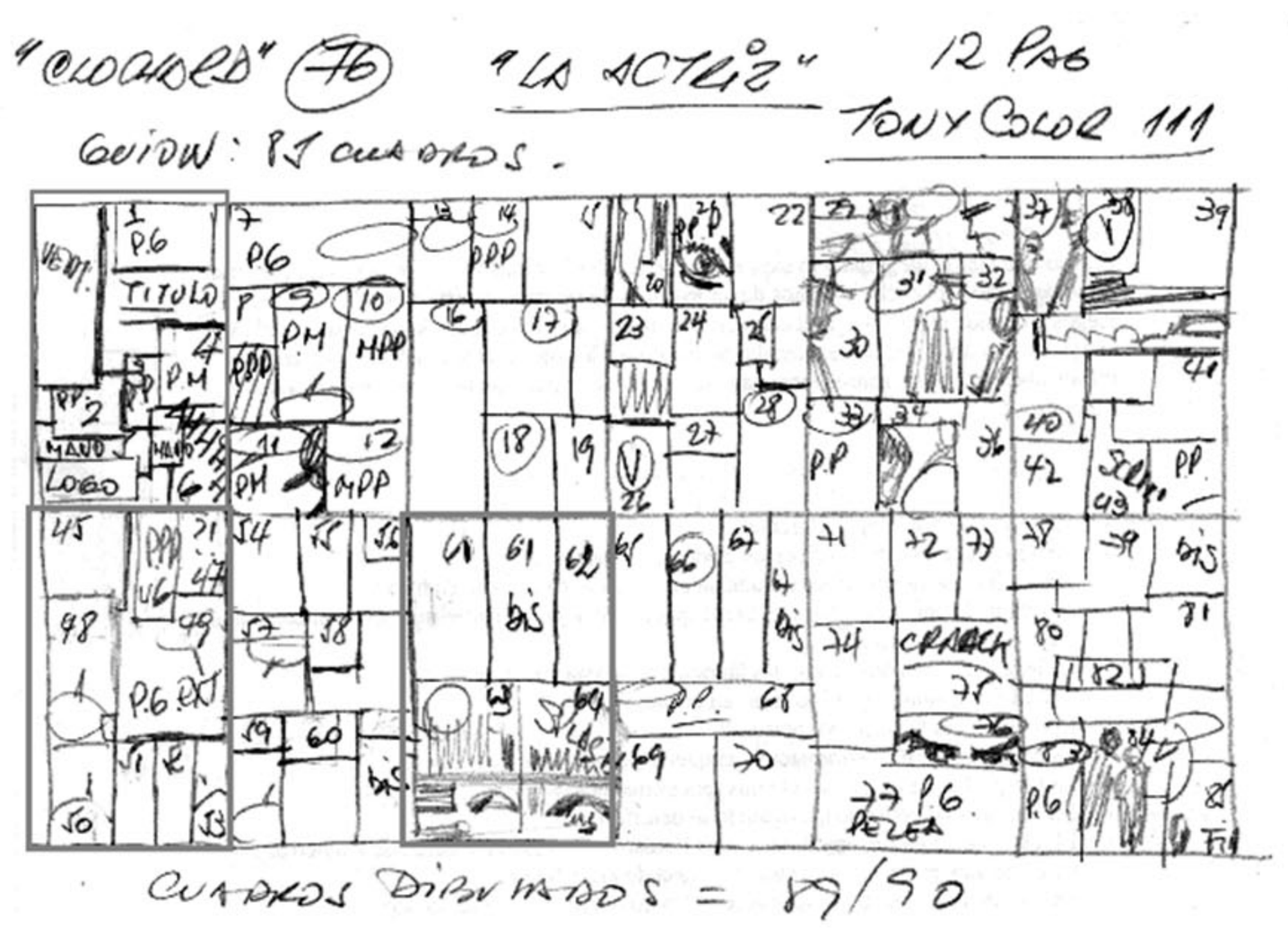
*Así de este modo completamos el capítulo "EL GUIÓN" y les invitamos a pasar al siguiente:*

*"DIAGRAMACION o PLANIFICACIÓN"*

# DIAGRAMACIÓN *o PLANIFICACION*

Una vez, conocida la "caja" o tamaño en el que trabajaremos nuestros originales y asignadas las páginas por la editorial ó quien nos encargue la tarea, "ya leído y releído" el respectivo guión, decidida y apartada la documentación necesaria, definido el concepto de como diseñaremos **la primera página** (*en esta hay que lucirse),* junto con aquellos cuadros o marcos que consideremos más importantes y destacados, comenzaremos a **planificar el trabajo**, para ello será conveniente hacer un rápido y simple bosquejo, que nos sirva de guía y al que trataremos de ajustarnos lo mejor posible, cuando encaremos el trabajo en forma definitiva.

A continuación se muestra, a modo de ejemplo para ilustrar lo precedente, un borrador utilizado por el autor en oportunidad de dibujar uno de los capítulos del personaje "Clochard" para la revista El Tony de la Editorial Columba de Argentina:




**No trataremos en este capítulo el contenido individual de los cuadros** que integran la hoja, **lo enfocaremos sólo hacia la diagramación de la página en comunión con los marcos o cuadros que la componen, y lo establecido en el guión**.

**IMPORTANTE...**

La presente diagramación se estudiará y analizará en su totalidad a lo largo del curso siguiendo las pautas del "ABC" *(temática sobre técnicas, principios y aprendizaje del dibujo de historietas).*

## COMO HACERLO PROFESIONAL...

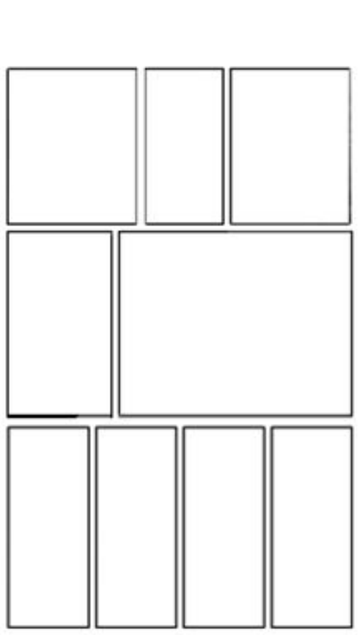
Cortadas las páginas al tamaño de "caja" indicado, comenzar *(si no se tiene plantilla previa)* por dibujar a lápiz, con regla y escuadra **un rectángulo total** dejando un espacio de 1 cm. a ambos lados de la hoja y de 2 cm. en los extremos superior e inferior *(esto sirve para las anotaciones que siempre las hay: título de la historieta o personaje, número de hoja, de episodio, etc.)*.

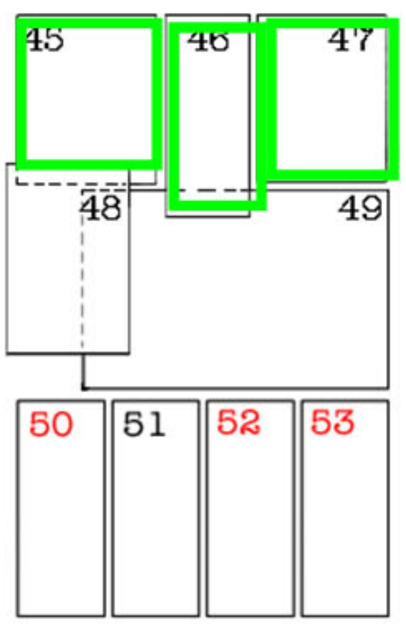
Luego dividir dicho rectángulo en **tres segmentos correspondientes a tres "tiras"** dejando entre ellas medio centímetro de espacio, utilicen esta página como medida de las restantes, aquí es muy útil un pequeño tablero copiador, fácil de hacer o adquirir en el mercado, en caso de no poder, *"cualquier ventana(limpia) es una solución";* **modifiquen el "modelo"** de acuerdo a las dimensiones que tendrá cada recuadro donde luego plasmaran las imágenes producto de la experiencia, creatividad o imaginación de cada dibujante.

Ahora es el turno de leer y releer el guión respectivo:

*GUION Personaje:"CLOCHARD" (Héctor Alba /Ascanio)*

| *Episodio* | *Nª 76* | *"LA ACTRIZ"* *(página 7)* |
|---|---|---|
| *C.45* | *ROSE MARIE* | *(Sorprendida) Pero…¿Qué significa esto? ¿Quiénes son ustedes)*<br><br>*D. LOS DOS MALEANTES LA ABORDAN, UNO LE APUNTA CON SU ARMA A LA CABEZA.* |
| *C.46* | *KILLER 1* | *¡Vamos…baja, muñeca! No hay tiempo de hablar…*<br><br>*D. EL OTRO LA TIRONEA DEL COCHE.* |
| *C.47* | | *D. UN VAGABUNDO QUE BUSCA ALGO EN UN TACHO DE BASURA, VE DESDE UNA ESQUINA COMO LLEVAN A LA CHICA A LA FUERZA.* |

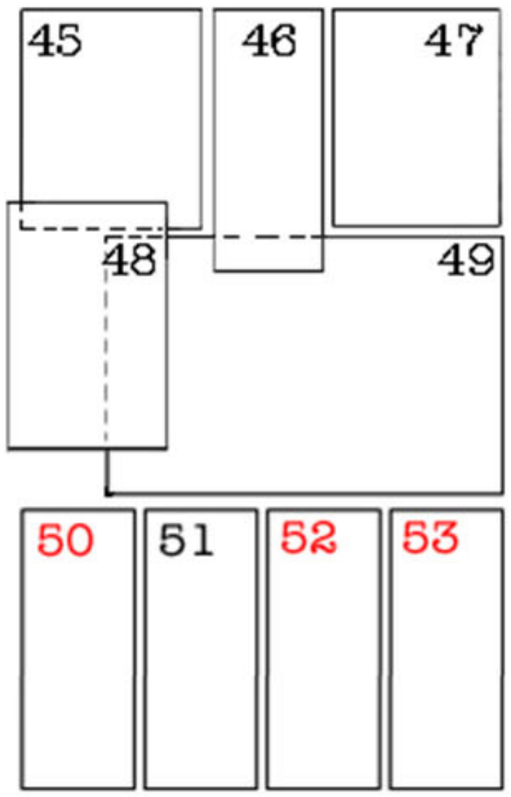




| | | |
|---|---|---|
| C.48 | VAGABUNDO | Uff... Qué época...Maltratan a las mujeres...En fin, no es asunto mío, pobrecita. |
| C.49 | KILLER 2 | ¡Baja! ¡Aquí pasarás unas vacaciones, nena!<br><br>D. PANORAMICA, ZONA DE FABRICAS ABANDONADAS, LA CAMIONETA A LA ENTRADA DE UN ENORME GALPON, PUEDE VERSE COMO BAJAN A ROSE MARIE. NOCHE CON LUNA LLENA. |

| | | |
|---|---|---|
| C.50 | COURBEN | (PP) Eres una periodista muy molesta, Rose Marie...Ya una vez nos causaste problemas...Ahora no lo harás. Te haremos sentir bien, ya verás...Desearas sentirte bien siempre...<br><br>D. LA SOSTIENEN LOS DOS MALEANTES, UNO DE ELLOS CON UNA HIPODERMICA EN LA MANO. |
| C.51 | ROSE MARIE | (Con miedo) Pero...¿Qué...¡Déj...!<br><br>D. LE APLICAN LA INYECCION. |
| C.52 | ROSE MARIE | (mareada) No lo lograrás, Courben! ¡Caerás...y tu patrón también! La prensa te acorralará...Será un escándalo...Déjame ir o...<br><br>D. ROSE MARIE ACOSTADA MUY MAREADA, NO ESTA ATADA. |
| C.53 | COURBEN | (PP) Te pusiste sola la soga al cuello. Nadie te encontrará aquí en mucho tiempo y pedirás por favor que te demos tu "remedio"... Hasta pronto. |

## RESUMIENDO...




- *La plantilla que sirve de modelo*
- *Leído el respectivo guión, con los antecedentes de capítulos anteriores, referidos a los personajes de la serie y los "malos" que se repiten, apartada la documentación que se utilizará en el nuevo episodio y la dinámica de cada situación, se encara el trabajo.*
- *Ya teniendo una idea general, plasmada en **el rápido bosquejo de diagramación**, no será necesario seguir un orden establecido, supongamos que nos decidimos a **empezar con esta página 7**, puesto que no sabemos como encarar las anteriores, con excepción de la primera página que el "autor" la tiene bien "clara".*

- *Se modifican algunos marcos que se superponen al resto de las viñetas.*
- *Nótese que la "tira" inferior se mantiene sin cambio alguno.(Cuadros **50**-51-**52** y **53**, en "rojo" los de mayor texto en la página).*
- *El dibujante busca equilibrar las masas de los dibujos, con estos textos y no continúa con el 53 en la hoja siguiente, prefiere utilizar el diálogo como remate de toda la situación que se da precedentemente.*
- *El primerísimo primer plano (PPP), no pedido aquí por el guión, da fuerza y violencia al conjunto, y los dos signos dibujados destacan la figura del "testigo".*

- *Esta etapa de **la creación** y la siguiente de **la definición**, ya son parte del **DISEÑO**.*
- *Las imágenes se proyectan todas a lápiz (Staedtler Noris Nº2 - Germany).*
- *Ya se destaca claramente el juego de expresiones de los participantes, algunos rasgos se acentúan y se resaltan los momentos de mayor tensión (radios dibujados), las sombras aún no se definen con detalle.*
- *Ya se reservan lugares para los grandes textos y así se indican.*
- *Los contornos de los marcos son los de la plantilla original con algunas modificaciones ya definidas.*

***"Es tarea primordial del dibujante de comics o historietas potenciar y perfeccionar las sugerencias del guionista (si las hay) y todas aquellas que surjan de lo narrado en el propio guión, para que la historia que se cuenta mantenga el interés y resulte agradable, clara y dinámica".***

## LA DOCUMENTACIÓN...

Foto 1 *(Paris-La Conserjería y Puente'au Change')*

Ahora hablemos un poco sobre la **documentación**, cuando ésta **no la adjunta** el **guionista** o no la proporciona **la editorial**.

Es fundamental recurrir a ella cuando la ocasión así lo señala, cualquier otra solución (*inventar o tapar con sombras, o utilizar planos alejados para salir del paso, etc.)*, puede arruinar un buen guión o todo el esfuerzo de una gran labor gráfica hasta ese momento, y hacerse UNO, con sus trabajos, fama de profesional "poco serio y ligero", para no usar otros calificativos más duros.

**S**erá entonces necesario revisar nuestros archivos, publicaciones específicas,

Veamos el tema de la **documentación** en nuestro ejemplo del episodio "LA ACTRIZ":

- **Foto 1** *(arriba, utilizada en la página 9)*

- **El guionista no aporta documentación.**
- **La editorial tampoco.**
- **El dibujante** deberá recurrir a sus **archivos** o a **números anteriores** para recrear el tema lo más fiel posible al lugar y a la realidad.
- Luego de estudiar el guión y tener una idea de como encarará la realización, completada la etapa de composición reflejada en el rápido boceto de diagramación ya visto, aparta la **documentación** que estima le servirá.

- **Foto 2** *(pensada para la última página de la historieta).*

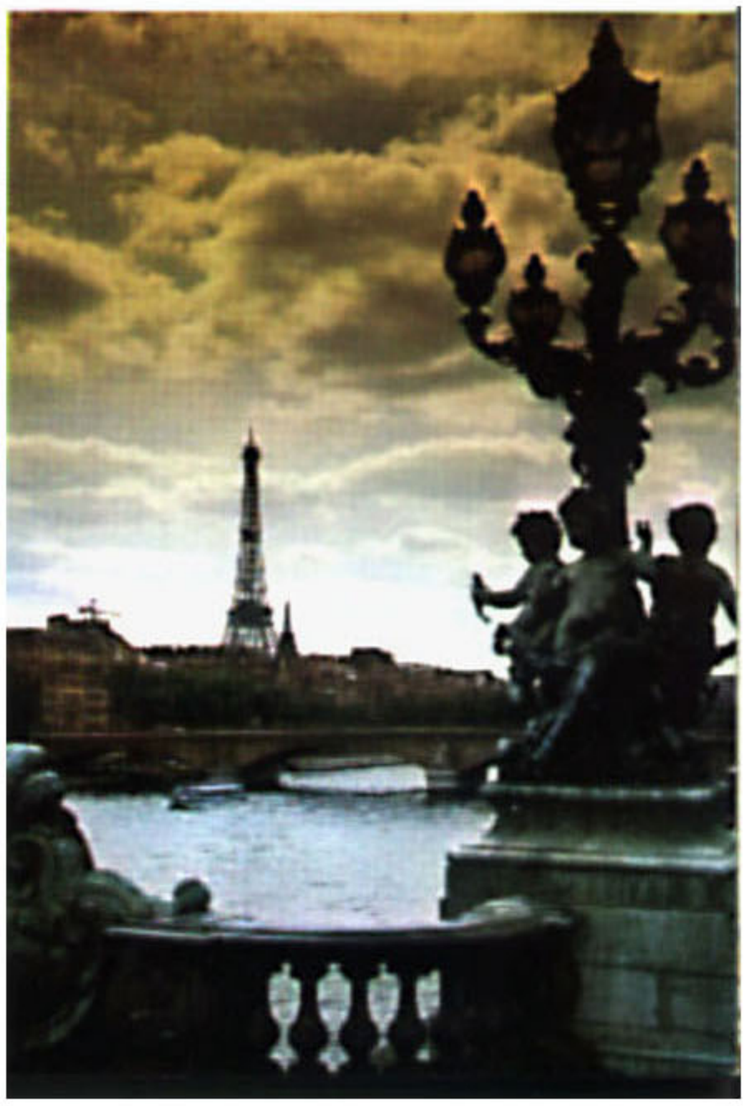
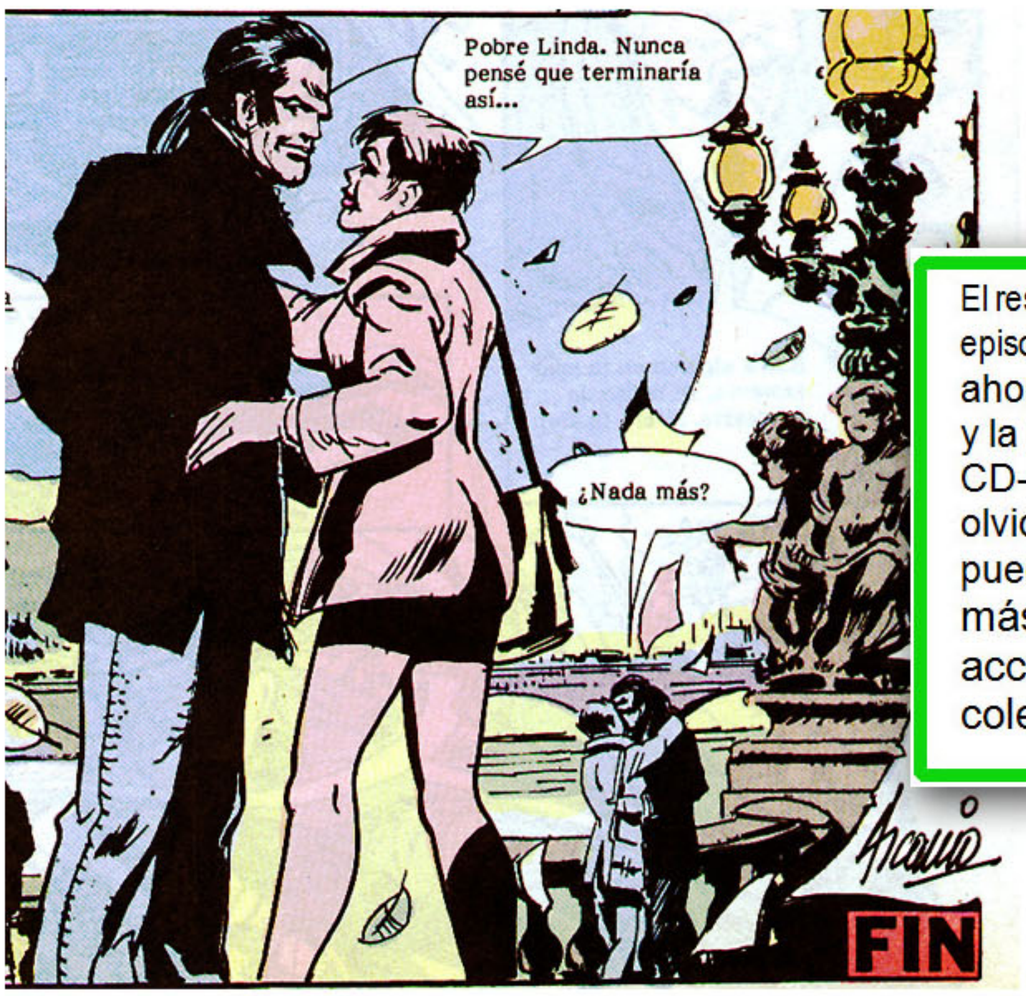


Foto 2 *(Paris-Puente Alejandro III, el Sena y la Torre Eiffel)*




El resto lo dibujará de memoria, o recurrirá a los episodios anteriores.enciclopedias, etc. y ahora con el uso de las computadoras y la "multimedia" todo de todo tipo en CD-ROM, películas en DVD, sin olvidarnos de mencionar, todo lo que puede bajarse de INTERNET", resulta más fácil, rápido y ordenado al tener acceso a los "Bancos de fotos, colecciones

# La Primera Página

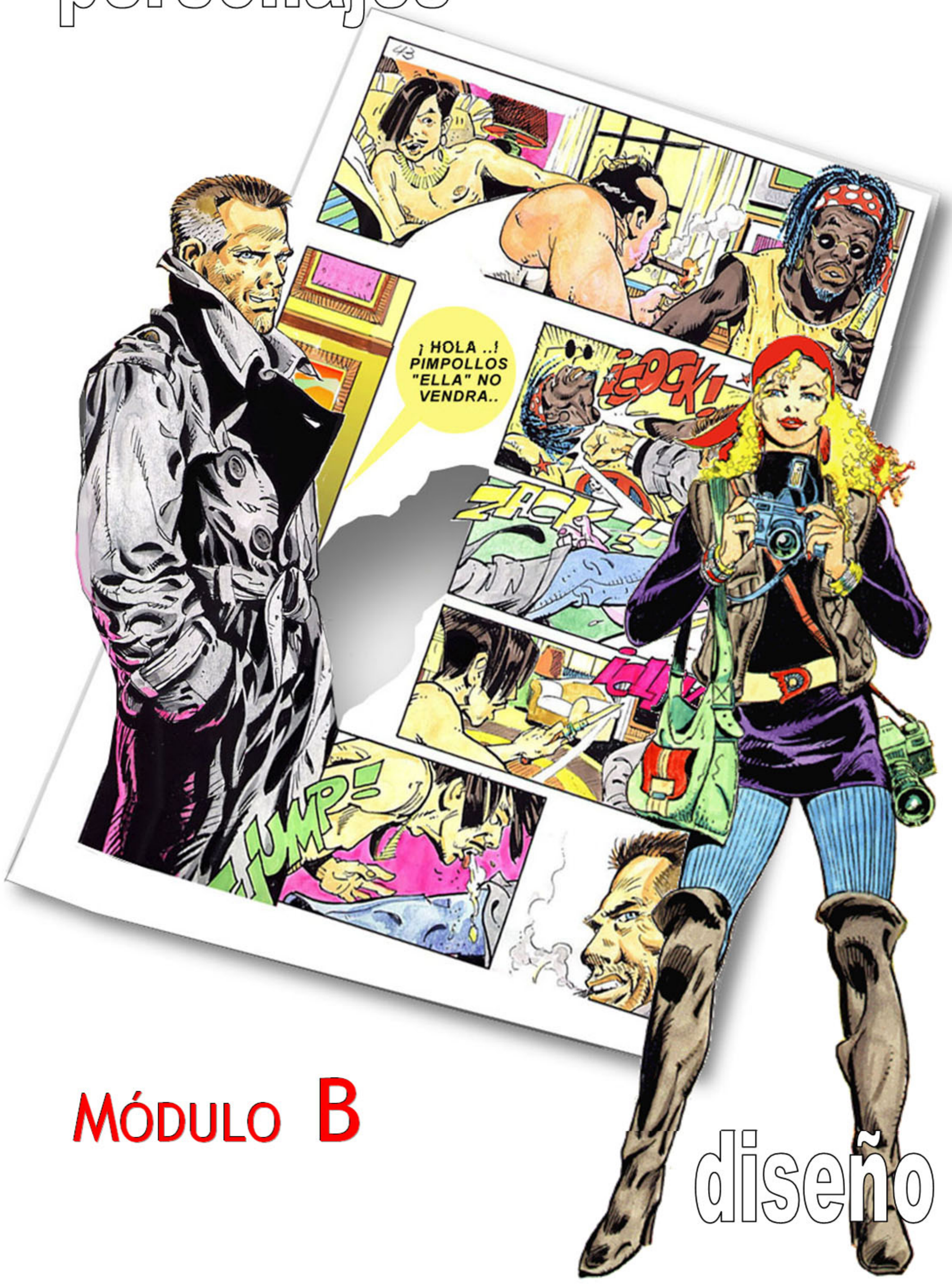
**U**na dramática y efectista **composición** en una sucesión de montajes que parten desde un ventanal en paneo vertiginoso de primeros planos que envuelven al **TITULO** y culmina junto al LOGO de la serie, en un festival de sangre y violencia de la bella protagonista. **El guión ya comenzó a correr desde el primer cuadro** y el dibujante a crear el "impacto" y captar **la atención del lector**. *(Una recreación gráfica del exitoso film interpretado por Sharon Stone y M. Douglas-"Atracción fatal").*

Esta es la Página Del título

Del episodio Nª 76 "La Actriz " y es el...

***FINAL DEL MÓDULO "A"***

# personajes




## MÓDULO B

# diseño

# Personajes y Carácter

*Este capítulo trata de los personajes de la historia que serán definidos en el respectivo guión, en orden de importancia, indicando todas sus características estéticas, personales y de parecido con algún dibujo, artista del cine o TV, deportista, personas reales, o bien dejando todo esto librado a la imaginación del artista del dibujo, quien tendrá que plasmarlos y darle carácter y personalidad a cada uno de ellos.*

Personajes y Carácter

Cuando hablamos de **personajes** nos estamos refiriendo a los distintos **tipos** o **modelos** que distinguen a un individuo de otro, sus diferencias físicas, sus facciones y vestimentas, y muy especialmente a la importancia que guarda en el respectivo guión, se trate de un personaje primario, secundario, insignificante, ó transitorio.

A partir de este enfoque estudiaremos todas las características que nos señale el guionista, conjuntamente con la respectiva documentación que nos provea y en caso de dejarlo a nuestro buen saber y entender, bastará con recurrir a **"los archivos", "bancos de photos", etc.**, ó hurgar en el arcón de los recuerdos y extraer ese "estereotipo" que habita en nosotros desde la infancia.

## HACIENDO UN POCO DE HISTORIA

En cierto momento el **cine** y la moda marcaron un **tipo** o **modelo** de personaje ideal para el galán-aventurero, quien no recuerda a Errol Flynn, Robert Taylor, Gary Grant, Glenn Ford, Gregory Peck, etc, nadie podía aceptar, ni era exitoso pensar en otro tipo que representara al héroe **"bueno":**

| | |
|---|---|
| **"bueno"** | lindo-simpático-viril-alto-esbelto-atlético, es decir: "una pinturita". |
| **"malo"** | lo más repugnante posible, de facciones angulosas y sombrías, nariz grande o aguileña, ojos rasgados, torvos, aspecto grasiento, es decir: " un engendro". |

Luego vendrían otros no tan "lindos", como "el Bogart", ó más recios y violentos, que no siempre llevaban esa eterna sonrisa: Gary Cooper, John Wayne, James Stewart, Burt Lancaster (excepto*: en "El Pirata Hidalgo", "Veracruz" y "El farsante"),* Henry Fonda, Kirk Douglas, "Brando", "Wells", "Burton", etc..

Cambiaba la época y el gusto de la gente variaba con ella, ya se copiaban las vestimentas y los "modismos" de algunos villanos o "malos" que comenzaban a surgir en la pujante industria cinematográfica; muchos de ellos más tarde, se transformarían en "héroes buenos", Ej.: Charles Bronson *(el eterno indio, junto con Ricardo Montalbán)* o el siniestro e intrigante, Basil Rathbone *(Sherlock Holmes)*.

La **historieta**, no pudiendo ser ajena al concepto y a los cambios, copiaba esos "clisés" fundacionales, y los incorporaba haciéndolos propios, en comunión con el resto de los mortales.

Quien no sufría y odiaba al ver, en "Shane" o el "Silencioso", a un joven Alan Ladd enfrentarse a un Jack Palance, todo vestido de negro, que muy lentamente se calzaba un guante, presagio de violencia inminente, (*años después nuevamente sería el "malo", en una famosa "tira cómica", llevada al cine, Lucky Luke-1972)*, o al "villano sádico y cruel, más famoso del cine", Richard Widmark, en "El beso de la muerte", con Victor Mature, que torturaba las mentes y hacía sufrir los corazones del público femenino.

**A** los lectores les ocurría otro tanto con los perversos "villanos" de "Dick Tracy", del dibujante Chester Gould, con su gráfica angulosa, plagada de citas y elementos técnicos, soportaban horrores con las historietas de "miedo", como se las llamaba, o se maravillaban con las proezas de los súper-héroes del momento

Paralelamente a todo esto, idéntica suerte corrían las "chicas", transformadas según su tipo en "heroínas","vampiresas", "arpías", y "otras": las inocentes *(Joan Fontaine ó la "Bergman")*, las malvadas *(Bette Davis), las* seductoras *(la "Marilyn", la "Novac", o Ava Gardner)* y las intrigantes *(Marlene Dietrich o la "Hayworth")*.

El presente trajo algunos cambios, los conceptos dejaron de ser tan rígidos, los buenos ya no eran tan buenos, ni los malos tan odiosos, *(algunos sí, de lo peor y extremadamente violentos y crueles )* siguen los llamados "lindos", pero también "el feo" hace de "héroe bueno", pero son los menos, la gran mayoría aún sigue suspirando por los viejos "modelos" y los editores presionan a guionistas y dibujantes, para que no se aparten mucho de aquellos cánones.

Por consiguiente **estos principios son válidos** para tener en cuenta al momento de **crear un personaje**, y **definir su carácter** o personalidad, ya sea con **el juego de expresiones**, **sus vestimentas, ademanes** y todo aquello que lo hace distinto al resto de los protagonistas y a su vez **mantiene alerta el interés del lector** puesto que no se le "borra" **el personaje**, lo identifica y sigue a través de la trama, en su relación con el resto.

**MUY IMPORTANTE...**

*Es muy necesario que el dibujante domine de manera absoluta el manejo de* ***la expresión*** *facial y* ***el movimiento de las manos****., puesto que es muy importante para el desarrollo de todo comic o historieta,* ***quien no se sienta seguro puede recurrir a buenos libros sobre la materia***
*(Ej.: "Dibujo de cabeza y manos" de Andrew Loomis).*

No es una tarea sencilla, habrá que **mover ese personaje**, dibujarlo de perfil, de frente, de arriba, de atrás, corriendo, saltando, acostado, agachado, de abajo, en planos alejados, medios o primerísimos planos, gesticulando, riendo, llorando, durmiendo, etc.

**T**odo ello cuidando el detalle, **conservando la fisonomía** y la particularidad de sus vestimentas, esforzándose el artista por lograr un **parecido físico absoluto entre los muchos dibujos** que lo representan, y **permitirle al lector poder identificarlo.**

*ALFONSO FONT*

- Serie:"Clochard"
- "LA ACTRIZ"
- Página presentación del capítulo 76
- Espacio para el Título
- Espacio para el Logo del Personaje.

- Pág. 2 y Plano General que ubica al lector en la realidad.
- Rose Marie uno de los personajes importantes de la serie, es dibujada en tres situaciones distintas, un PP, un PM (plano medio) y un PG (plano general).
- El dibujante elige el primer plano, con este recurso la acerca al lector conjuntamente con el texto explicativo
- El cuadro siguiente la muestra ayudando al otro personaje, de gran belleza, "La actriz", nombre del episodio.
- En el próximo el artista busca un ejemplo típico de "director" de cine.
- En el siguiente el juego de expresiones no se pierde, aún estando alejada la protagonista, los radios sobre su cabeza y el gesto del personaje del PP lo marcan.
- El cuadro final con el rostro airado de la actriz dirigido al interior de la página, da fuerza al texto.

**En ambas páginas se aplicaron varios de los principios que trata el capítulo:**

- Las diferencias físicas, las distintas facciones y vestimentas de los personajes, individualizándolos.
- El juego de expresiones.
- Los "estereotipos".
- El cuidado de las vestimentas al tratar la acción o movimiento de los personajes.
- El cuidado en la fisonomía de las facciones, que se mantienen a pesar de los distintos planos.
- El movimiento de todos los personajes, y los detalles de los fondos o escenografía, para que el lector no se olvide que parte de la trama argumental se desarrolla en un "set" cinematográfico.
- Y por último (*Ver "**documentación** como base de datos y referencias"* )la "unidad de filmación", el "deportivo" y el detalle del cinturón de seguridad que lleva puesto uno de los personajes.*(Esto se conoce con el nombre técnico de "símbolo" generalmente no se pide en el guión y es producto de la experiencia, sensibilidad o creatividad del artista, uno de los que hizo buen uso de esta habilidad fue el gran maestro **Alex Raymond** creador del "detective de las gafas" Rip Kirby).*

*MANFRED SOMMER*

*Aquí el artista además de realizar una labor de color armoniosa y delicada, grafica el dramático momento que vive Frank Cappa, su **personaje**, utilizando el recurso del **juego facial** ó **expresivo**, en primer plano (PP) y enfrentado al **lector**, pero luego cambia el enfoque a una vista general para que éste siga alerta a lo sucedido, pero lo realmente bueno lo plasma en la última imagen, donde no repite el recurso expresivo anterior, sino **lo reemplaza por un "movimiento" de desplome del protagonista**, que lo dice todo **sin necesidad de agregar texto alguno**.*

*Estos ejemplos sirven, para poder analizar ciertos aspectos, que hacen al **manejo de las expresiones**, el **carácter** ó las **situaciones que juegan los personajes**.. Desde ya les damos las gracias a sus autores por permitirnos su gráfica a efectos de **reforzar el tema del capítulo**.*

*MILO MANARA*

En esta "tira" el artista recurre con gran habilidad al buen manejo de los movimientos y la expresión facial, los gestos del 2ª personaje no necesitan traducirse en palabras, sólo el 1ª habla y culmina con un ademán.

***MUCHAS GRACIAS A TODOS...!***

*Podemos cerrar el capítulo resumiendo:*

***"Es fundamental identificarse con el guión, analizar el carácter de los personajes y traducirlo todo en imágenes que cuenten la historia, evitando que éstos pierdan sus rasgos distintivos al repetirse en los distintos cuadros o cuando se muevan o interpreten sus diálogos, es decir que NO se "esfumen" y con ellos el interés del lector".***

***Ahora pasemos al diseño o la creación propiamente dicha...***

**En este capítulo no solo trataremos la composición del cuadro o viñeta, sino que analizaremos el conjunto de ellos con respecto a la página de historieta...**

**RECORDEMOS...**

Lo visto en el capítulo “Personajes”, la importancia que tenía **componer** o diseñar la **primera página**, para captar la atención e interés del lector, lo mismo es válido para el resto, por lo tanto **no sólo debemos esmerarnos en la composición de cada viñeta sino en el todo... "BUSCAR LA PERFECTA UNIDAD DENTRO DE LA VARIEDAD"**.

***Hay ciertas normas básicas que nos pueden ayudar a evitar que nuestras páginas sean aburridas, confusas ó "invisibles" para el lector:***

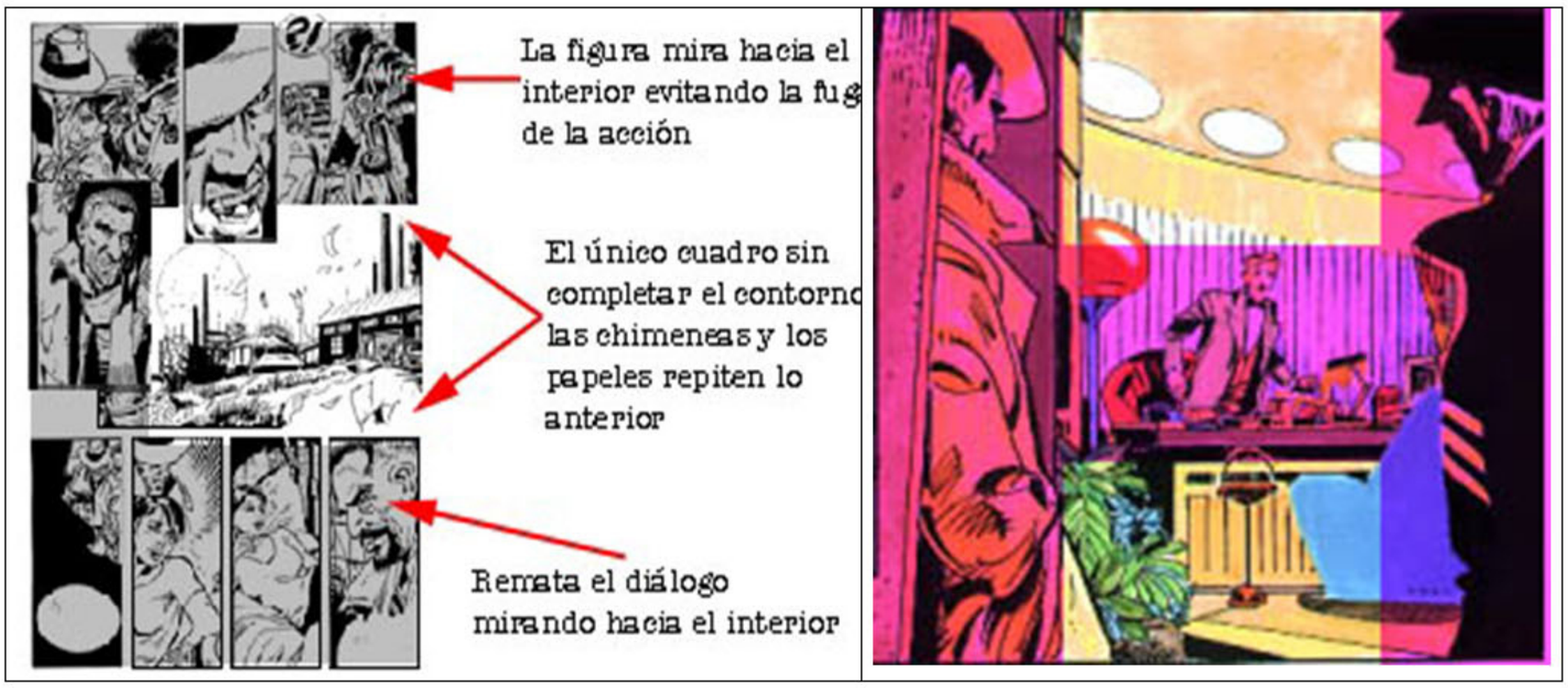
- Composición simétrica
- Composición asimétrica
- Composición basada en letras o figuras geométricas
- Análisis del encuadre
- Resaltar el volumen
- Superposición de Planos y
- Equilibrio de masas y contrastes

**COMPOSICION SIMETRICA**: es la forma menos usada en el dibujo de historietas, la división formal o simétrica puede utilizarse en ciertos casos para enfatizar situaciones de grandeza, religiosidad, majestuosidad o un final "clásico", como el de las películas del oeste, donde el héroe o la "pareja", ocupando el centro del cuadro se alejan por la calle principal del pueblo, y se pierden en el horizonte.

**COMPOSICION ASIMETRICA**: es la más usual, es puramente creativa, no mecánica como la anterior, que sigue un plan predeterminado de duplicidad. En el instante que se comienza a usar, uno ya está creando desde la primera línea, esto nos permite superar ese vacío ó sensación de angustia, que todo profesional ha padecido alguna vez ante la página o el recuadro en "blanco", cuando no se tiene idea de nada.

Dos buenos ejemplos de **composición** y un gran manejo de los **planos**, por parte del dibujante Alex Raymond

**COMPOSICION BASADA EN LETRAS o FIGURAS GEOMETRICAS**: aquella que se asienta sobre elementos tipográficos, es decir letras capitales como la : **C - H - L - S - X - Y - Z** ;o a partir de un esquema geométrico: un **cuadrado**, un **triángulo**, un **círculo**, etc. la combinación de alguno de estos.




**ANALIZAR EL ENCUADRE:** se entiende por "encuadre" al espacio delimitado por los contornos del cuadro en relación con los objetos o personajes situados dentro de él, ó los de la página respecto de los marcos o viñetas que la componen, ambos asociados con el ángulo y la perspectiva del enfoque que se quiera lograr.

Por lo tanto es necesario buscar el mayor efecto visual posible, un recurso para lograrlo es cortar las imágenes*, ( cuerpos*, *figuras, objetos, etc.)* por el punto de mayor fuerza o "impacto" respecto de su ángulo visual.

**RESALTAR EL VOLUMEN**: es norma básica para realzar el volumen, dibujar siempre, que sea posible, los cuerpos *(objetos, personas o animales)* en posición "tres cuartos", así los veamos de frente, desde arriba o desde abajo. Logrando de esta forma, un mejor efecto estético, "artístico" nos atreveríamos a decir, además de una mayor calidad y variedad. *(La imagen de la playa es un buen ejemplo)*

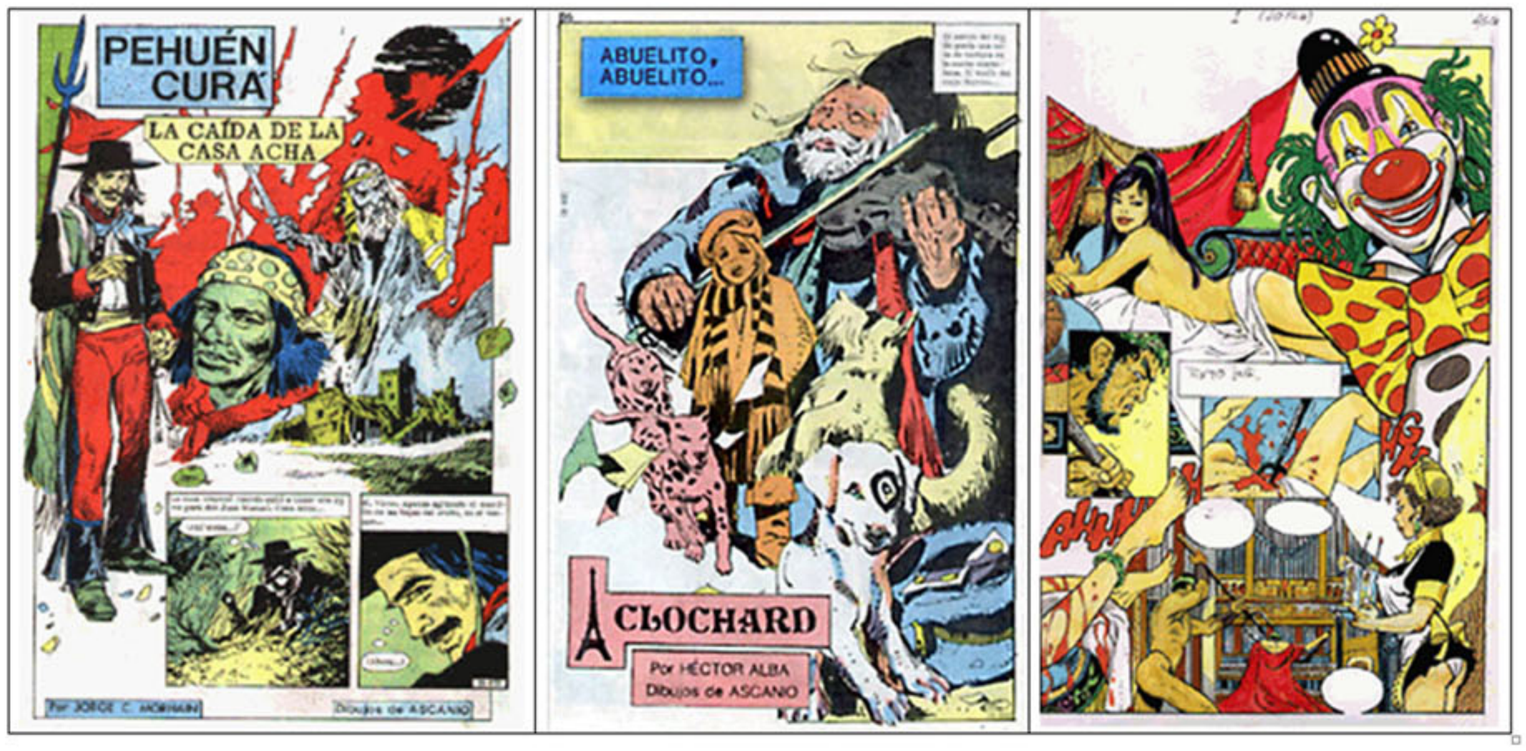
**EQUILIBRIO DE MASAS y CONTRASTES**: ambos factores son primordiales en la **composición** tanto de la **página** como de sus **cuadros** individuales, y merece que se los estudie y practique muy a fondo, puesto que bien manejados son los que dan la mayor riqueza y variedad a la imagen.

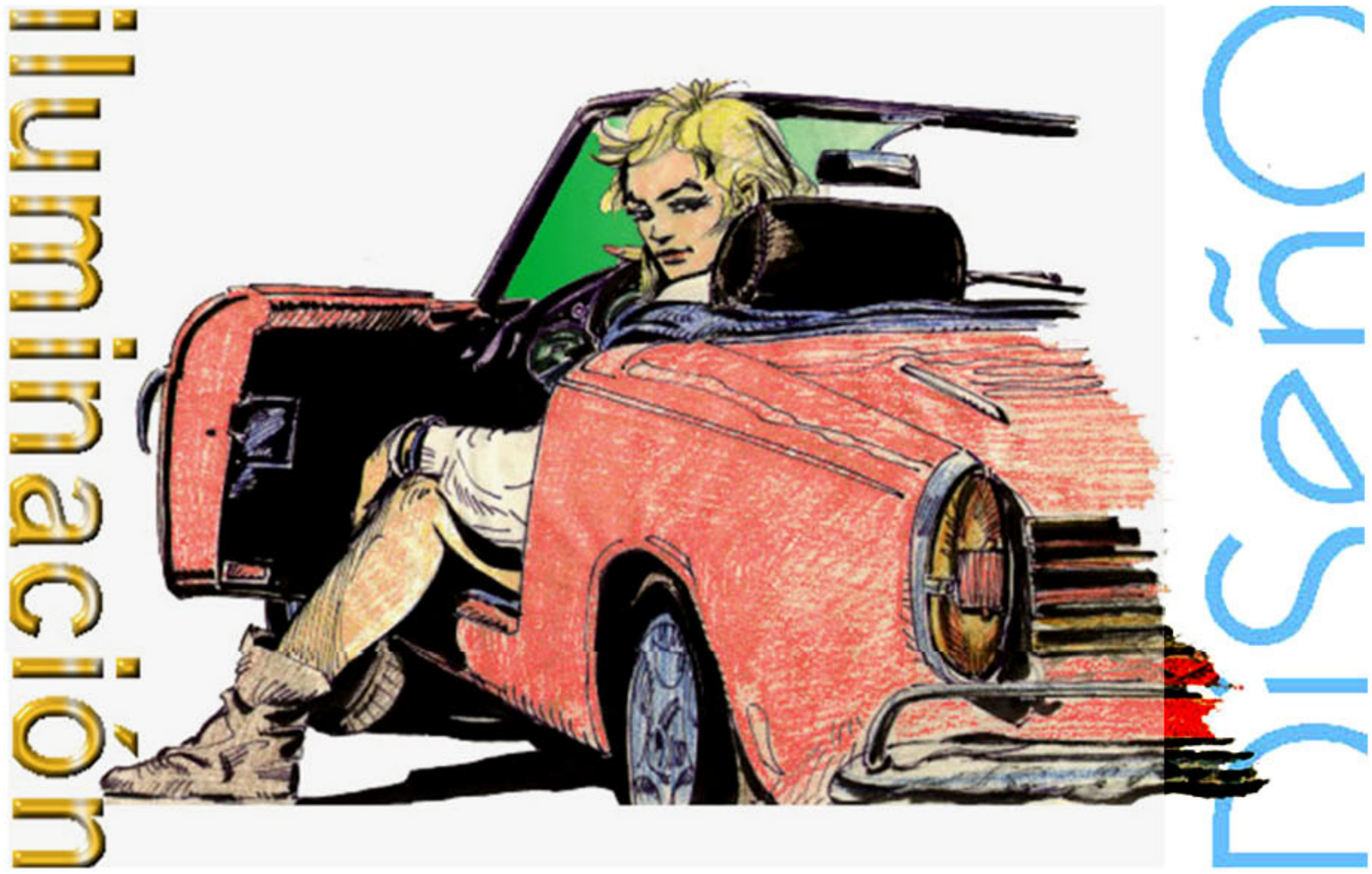
Ya sabemos, *(lo hemos visto en el módulo "A", capítulo: "Materiales y Herramientas")* que en el arte de dibujar historietas, generalmente lo hacemos con dos colores, el blanco *(la página) y* **el negro** con el cual diseñamos y hacemos posible crear y organizar contrastes, pintar zonas o formas *(masas)* que en oposición al blanco nos permitan conseguir lo expresado antes.

Lograr el equilibrio de los dos factores es nuestro objetivo, y podemos aplicar un recurso bien conocido por los pintores como "principio de la palanca":

1. A MAYOR VOLUMEN O PESO, **MAS CERCA DEBERA ESTAR DE LA LINEA MEDIA DEL CUADRO.**
2. LA MASA DE MAYOR PESO **(NEGRO)** EN **PRIMER PLANO**, PERO **PEGADA A LA LINEA MEDIA DEL CUADRO .**
3. LA MASA MAS PEQUEÑA EN PRIMER PLANO, **ALEJADA DE LA LINEA MEDIA** Y LA MAYOR **(NEGRO)** EN SEGUNDO PLANO, PERO **CERCANA A LA LINEA MEDIA.**
4. UN **CONJUNTO EQUILIBRADO**, ES AQUEL QUE CADA PESO **(NEGRO)**, ESTA EN RELACION CON EL TAMAÑO Y SITUACION RESPECTO AL "PESO" DE UNA **ZONA DE TONOS CLAROS Y VICEVERSA.**

## EJEMPLOS DE PAGINAS DONDE SE APLICAN ESTOS PRINCIPIOS



**S**i tuviéramos que tratar la pintura o la ilustración artística no podríamos dejar de nombrar al "TONO".

Diríamos sintetizando, que **"el tono es el grado de valor entre el blanco y el negro**, es decir la luz u oscuridad de un valor en relación con los demás valores".

Sin olvidarnos mencionar las propiedades del "Tono":

- **Intensidad de la luz con respecto de la sombra.** *(Cuanto más brillante una luz, más oscura, por contraste parece la sombra. Cuanto más apagada la luz, más se aproxima el valor de la sombra al valor de la zona iluminada. Con una iluminación difusa las luces y sombras también resultan difusas. etc., etc.)*
- **Relación de valor con todos los tonos adyacentes.***(Con cualquier tipo de luz los objetos son más claros o más oscuros que aquellos otros contra los cuales aparecen o los rodean).*
- **Identificación de la clase de luz** *(Luz solar, luz diurna, luz nocturna, o luz artificial).*
- **La luz refleja** *(Todo objeto sobre el cual cae la luz, devuelve parte de ella en forma de luz refleja, esta es en realidad luminosidad dentro de la sombra. Si la luz resplandece sobre un fondo blanco, algo de esa luz se reflejará sobre las sombras de los objetos más cercanos).*

Conocemos además que **la luz frontal proporciona poco volumen**, que **un contraluz** ayuda a crear, fantasía, espiritualidad, etc., que **una luz lateral define mejor** la forma de los objetos y los cuerpos, **una luz difusa** por el contrario suaviza y sugiere, y que **una luz dirigida y dura** se traduce en energía.

Pero hablando del **dibujo de historietas**, todos estos conceptos básicos y propiedades, no importan mucho a la hora de dibujar y mucha veces ni siquiera son tomados en cuenta.

Hemos visto, en capítulos anteriores **lo importante que resulta plasmar con dibujos claros, precisos**, lo que se narra, valiéndose de **imágenes que han de ser definidas, que deberán ilustrar, documentar, mostrar de manera absoluta la estructura de los cuerpos, los pliegues y arrugas de la vestimenta con la acción o movimiento, la actitud y expresión de los protagonistas, etc.**

Además de todo ello, hay que tener muy en cuenta **el medio donde y como se realiza**, blanco (papel) contra negro (tinta china), dibujados con la pluma o el pincel, pintando **sin posibilidad de incorporar tonos, o medias tintas.**

***Por consiguiente una de las formas más apropiadas de aplicar la luz, para el dibujo de comics o historietas es la frontal o la de dirección frontal lateral.***

Pero existe también la excepción a la regla, cuando la acción o circunstancia lo valga, para obtener un mayor efecto o "impacto", la **iluminación** podrá ser a contraluz, o medio-contraluz, viniendo desde abajo o desde arriba, logrando un mayor dramatismo a la escena que se quiere contar, especialmente si ésta se juega de noche.

**NOTA...**

Es muy común ver en historietas de buenos profesionales, a una figura caminando en plena noche y con la cara totalmente blanca, como si recibiera la luz solar y no la de la luna, y ello no se considera error alguno, **sino un estudiado efecto o recurso gráfico**.

Un buen ejercicio a fin de poder **comprobar esta regla**, en especial para aquellos que tienen una fuerte base de dibujo artístico, es analizar atentamente ciertos trabajos que se muestran en este curso, o estudiar los dibujos de cualquier ejemplar de historietas realizados por un buen profesional, y pronto experimentarán, **lo arbitraria y hasta falsa, en muchos casos, que es la forma de iluminar cuando se ilustran historietas o comics.**

Se entiende por **"encuadre"** al espacio delimitado por los contornos del cuadro en relación con los objetos o personajes situados dentro de él, ó los de la página respecto de los marcos o viñetas que la componen, ambos asociados con **el ángulo y la perspectiva del enfoque** que se quiera lograr . Por lo tanto es necesario buscar el mayor efecto visual posible, un recurso para lograrlo es cortar las imágenes, *( cuerpos, figuras, objetos, etc.)* por el punto de mayor fuerza o "impacto" respecto de su ángulo visual.

**ACCION...**

Un ejemplo está dado por un guión donde dos personas mantienen un diálogo que se extiende durante tres o cuatro viñetas, aquí es donde el buen manejo del **encuadre**, mantiene interesado al lector y no lo aburren con una repetición del mismo enfoque.

Por lo tanto el dibujante lo variara en cada cuadro :

En el **primero podrá colocar a uno de espaldas al lector y el que habla de frente o viceversa...**

En el **segundo cuadro** presentar a los dos de perfil, o solo colocará al que escucha o habla en PP (primer plano), de frente o de perfil, el otro puede contestar o no en "off", *(ésta es una buena variante, que el autor utiliza frecuentemente, con otras combinaciones)*.

En el **tercero** los tomará a los dos en tres cuartos, o a uno de perfil y al otro en tres cuartos.

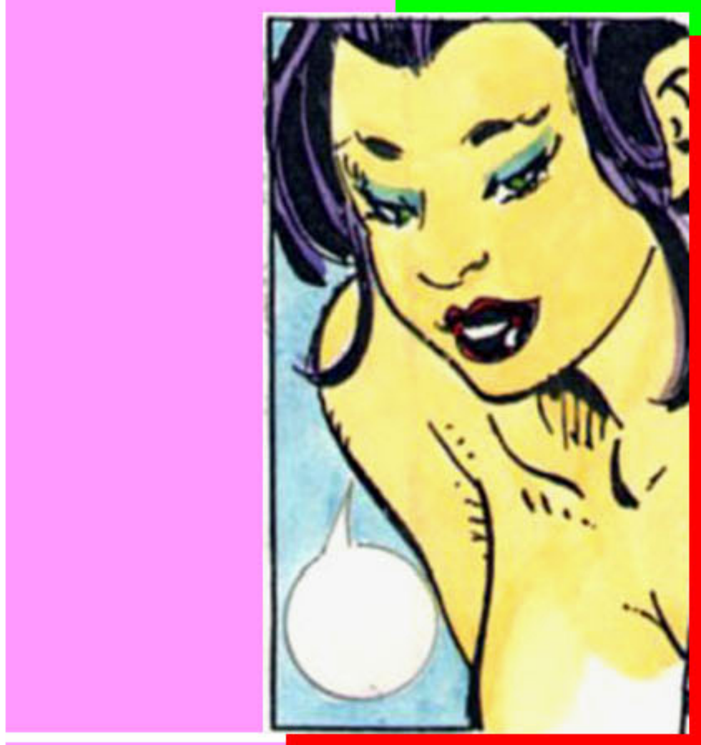
Y el **cuadro restante** lo ejecutará, colocando a los dos protagonistas en una toma aérea, **panorámica o general.**

***En la variación radica el éxito y la originalidad***.

**DE ELLO BUENA PRUEBA NOS HA DADO EL CINE.**

Es importante agregar a todo lo expuesto, la necesidad de **incorporar las manos de los protagonistas, dentro del marco o cuadro de viñeta**, lo pida o no el guión, ya sea en forma parcial o total, indicando, realizando gestos, haciendo todo tipo de movimientos, etc., de esta manera serán más creíbles, y **no parecerán sólo "muñecos" inmóviles, cortados a la altura del pecho o la cintura, que simulan un diálogo.**

# El Ángulo

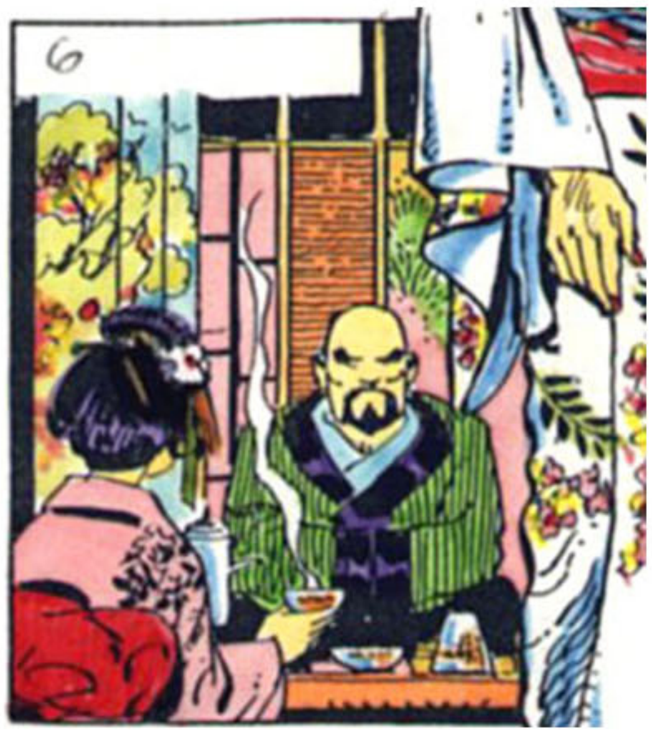


**E**ste factor es tan importante como el anterior, el "encuadre" y se nutre de sus mismos principios, y todo dibujante sabe muy bien que las figuras se entienden o se conocen mejor cuando pueden ser observadas o **vistas desde varios ángulos**.

La variación mencionada en el encuadre es válida aquí también, y **el artista ha de realizar su trabajo de graficar lo narrado en el guión...**

Alfonso Font

... extremando las posibilidades de presentar los cuerpos vistos de un costado o del otro, desde abajo y desde arriba.



VITTORIO GIARDINO

# El Juego de los Planos:

Este es otro de los recursos que tiene el dibujante de historietas para despertar el interés del lector y mantenerlo alerta en lo que lee, es decir, presentar a las figuras y los objetos vistos desde más cerca o más lejos.

El término **"plano"** tomado del cine, pero sólo como concepto teórico, puesto que el técnico cinematográfico, no podría aplicarse en el campo del dibujo de historietas, ya que el 7ª arte lo considera como:

***La unidad fílmica determinada por el tiempo durante el cual se logra una definida posición de los objetos, o personajes en movimiento en toda película o film...***

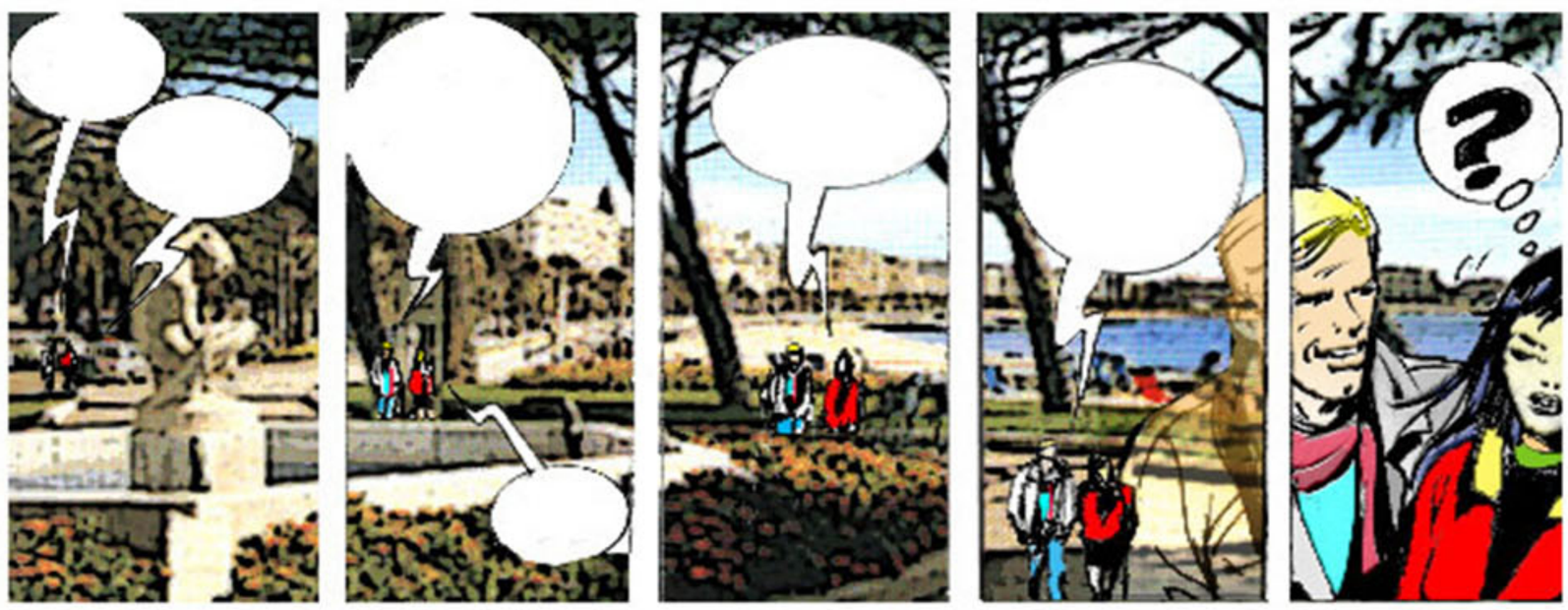
En lo que se refiere a la terminología de los diferentes planos, sin tratar de hilar muy fino, podemos citar los **planos básicos**, sus posibilidades y su función:

**PGP** > *PLANO GENERAL PANORÁMICO*
**PG** > *PLANO GENERAL O DE CONJUNTO*
**PA** > *PLANO AMERICANO*
**PM** > *PLANO MEDIO*
**PP** > *PRIMER PLANO*
**PPP** > *PRIMERISIMO PLANO O DE DETALLE*

Estas son las **abreviaturas** utilizadas por los guionistas para "marcarle" **un plano al dibujante**.

## LOS DIFERENTES TIPOS DE PLANOS

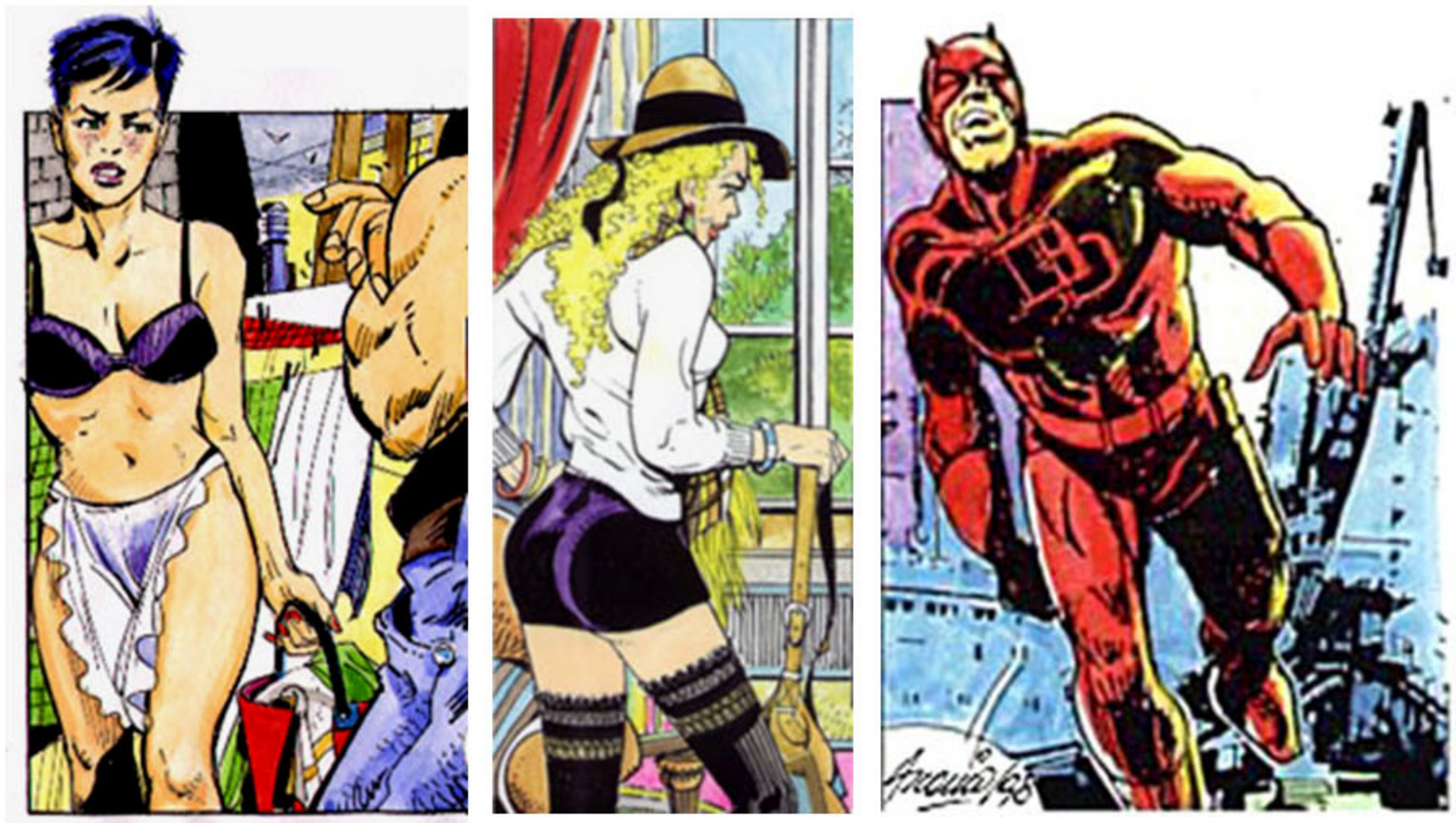
**PLANO GENERAL PANORAMICO:** como su nombre lo indica es un plano general muy amplio, donde aparecen dentro de él, figuras, casas, vehículos, etc., pero muy lejanos fundiéndose con el paisaje.
Es utilizado para graficar un lugar, un ambiente, documentar un paisaje, etc.
En la historieta moderna también se lo utiliza como **plano dividido en serie de viñetas**, con sus respectivos globos, y sus protagonistas acercándose al lector cada vez más, **utilizando todas ellas el mismo fondo panorámico.**



En este ejemplo se recurrió a un lugar (documentado) de la costa "azul" francesa. Nótese los dos últimos cuadros, donde los personajes al fundirse en un mismo marco y luego definirse para el lector nos sugieren un adelanto de la acción en espacio-tiempo. *(La realización completa de esta "tira" se verá en nuestro próximo Curso: "Comic & PC" , en el capítulo Diseño & PC).*

**PLANO GENERAL o de CONJUNTO:** es aquel que abarca totalmente al personaje u objeto que se muestra, incluyéndolo en el escenario o fondo determinado, es decir aquí las figuras dejan de ser puntos o simples sombras, comenzando a definir sus detalles y formas.

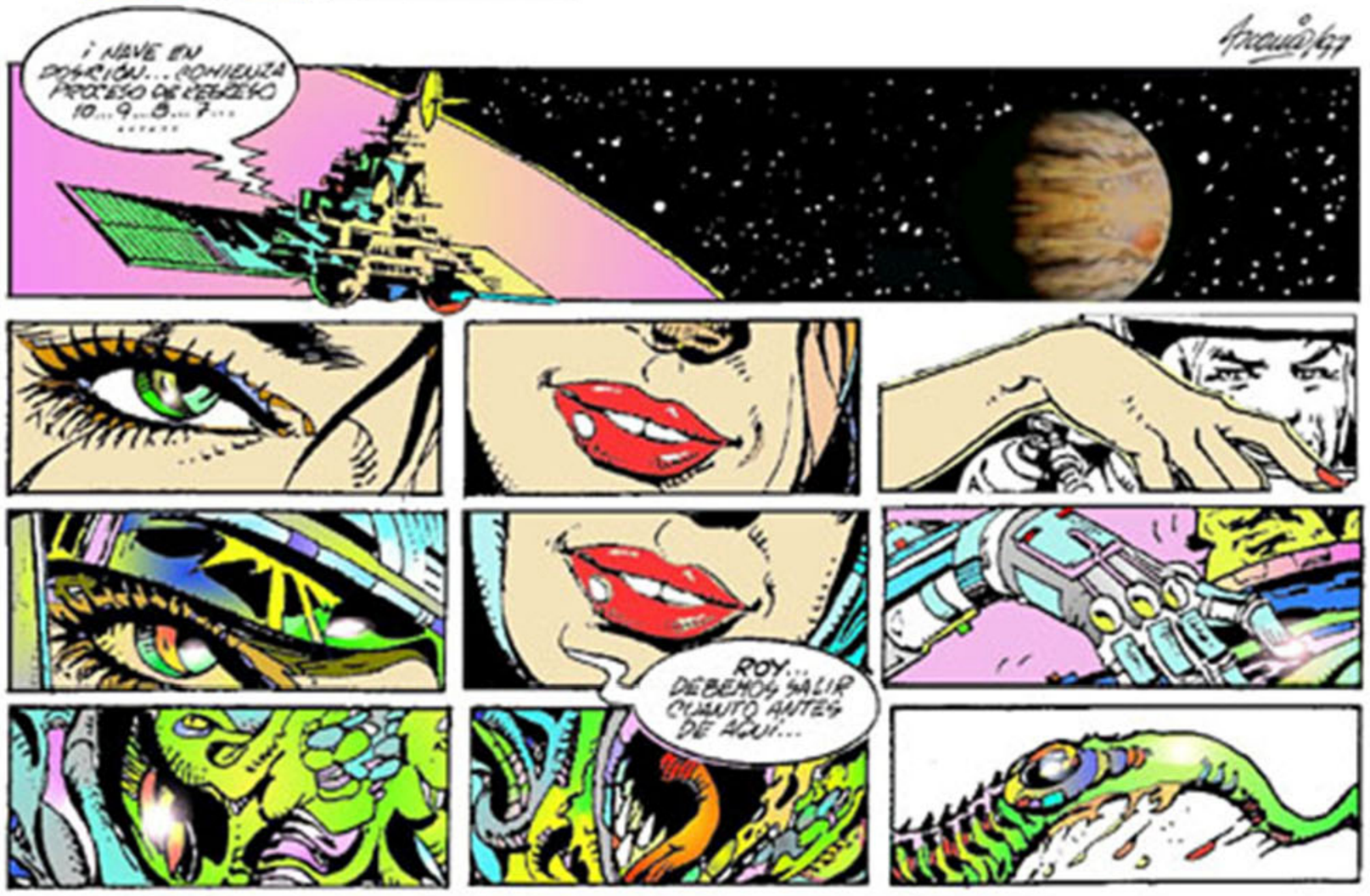
**PLANO AMERICANO:** es el que corta al personaje a la altura de las rodillas, y lo presenta en relación con los objetos y cuerpos que les rodea, además de permitirle una mayor fluidez expresiva y un mejor detalle de sus vestimentas.



**PLANO MEDIO:** al igual que el anterior en este las figuras aparecen con toda gama de detalles, es aún mayor el juego expresivo de sus facciones, al acercarse un poco más ya que corta a la figura a la altura de la cintura o el pecho. **El plano medio es el más usado en el dibujo de historietas**.

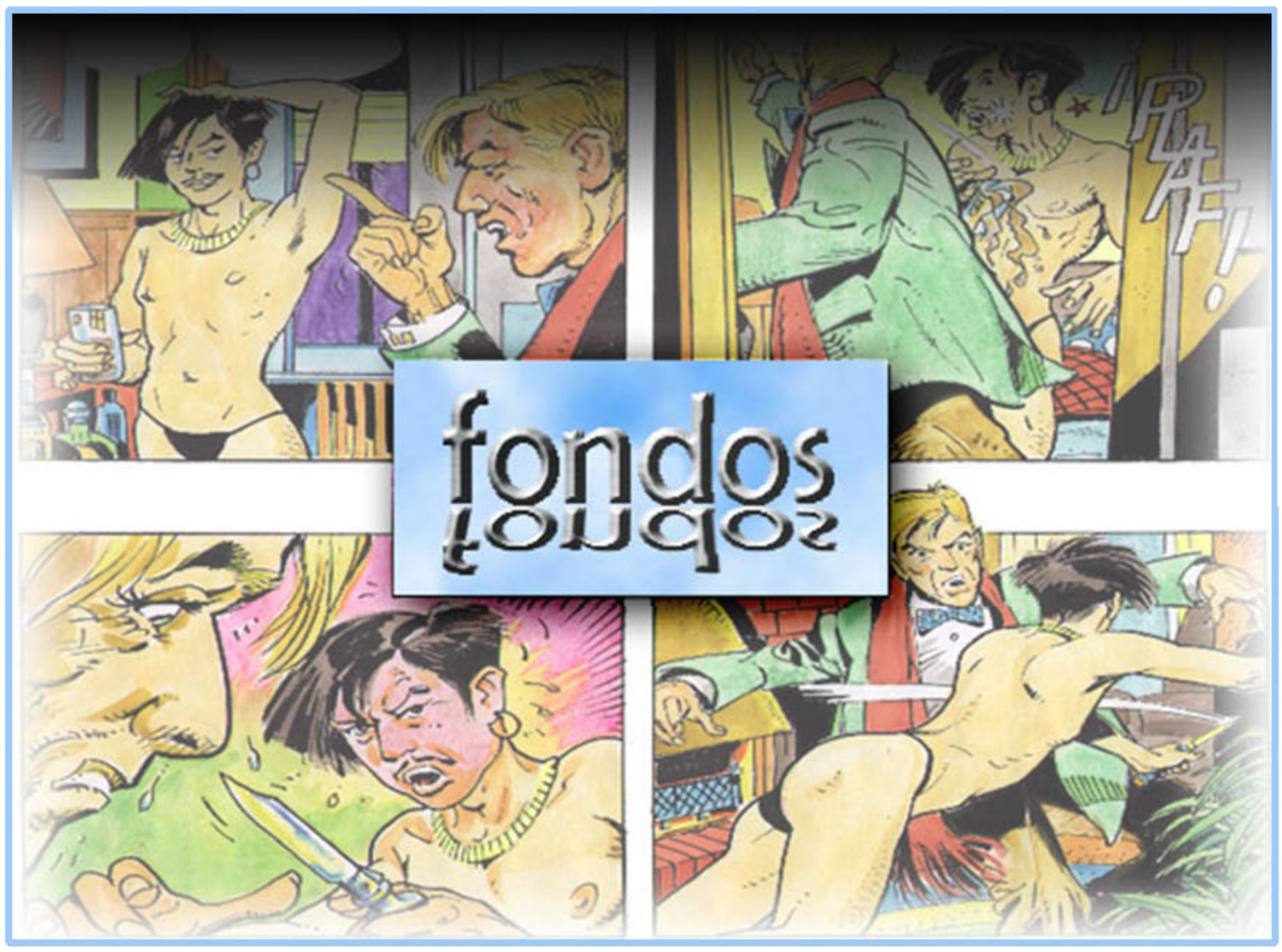
**PRIMERÍSIMO PLANO o de DETALLE:** está referido a un pequeño objeto, o parte del mismo, el cañón amenazante de un revolver, el pico de un ave, etc. o a una zona muy concreta del cuerpo humano, como ser un dedo, la boca, un ojo, etc. Es utilizado para ilustrar situaciones que requieren una dramatización muy fuerte, y de gran "impacto".

**PRIMER PLANO:** es el que abarca exclusivamente el rostro o cualquier parte anatómica del cuerpo humano fragmentándola en su totalidad, válido todo esto para cualquier aproximación a un objeto.




## NOTA...

***La aplicación de cada uno de estos planos, si el guión no lo indicara, surgirá del buen criterio y la interpretación acabada de lo que se está narrando en él, por parte del artista.***




El **fondo** o **decorado** es el escenario donde se **desarrolla la acción** de cada cuadro o marco de historieta, su similar en el cine sería el telón decorado, el vidrio transparente donde el artista pintará el motivo o el telón azul donde luego se montaran los efectos especiales o decorados informáticos, con la ayuda del nuevo arte o industria digital.

Generalmente **el fondo es indicado por el guionista**, o al menos en ciertos casos sugerido, junto con los diálogos, la posición y las acciones de los personajes.

**En el siguiente ejemplo y para que resulte más fácil su estudio y análisis, junto a cada tira se transcribe el texto del guión,** con las indicaciones respectivas además de los diálogos de cada uno de los personajes. Corresponde a la página 2 del episodio IV, serie "DARLA", escrita por Ray Collins y dibujada por Ascanio, en **blanco y negro**, para editores italianos, **el color fue dado luego por el dibujante**, quien conserva los originales de la obra.

**2**.- ENCIENDE CON DISPLISCENCIA BOQUILLA. ENTRA ADOLESCENTE EN BIKINI CON COFIA Y DELANTAL DE MUCAMA. BANDEJA. DESAYUNO. GRAY SONRIE ENTRE EL HUMO

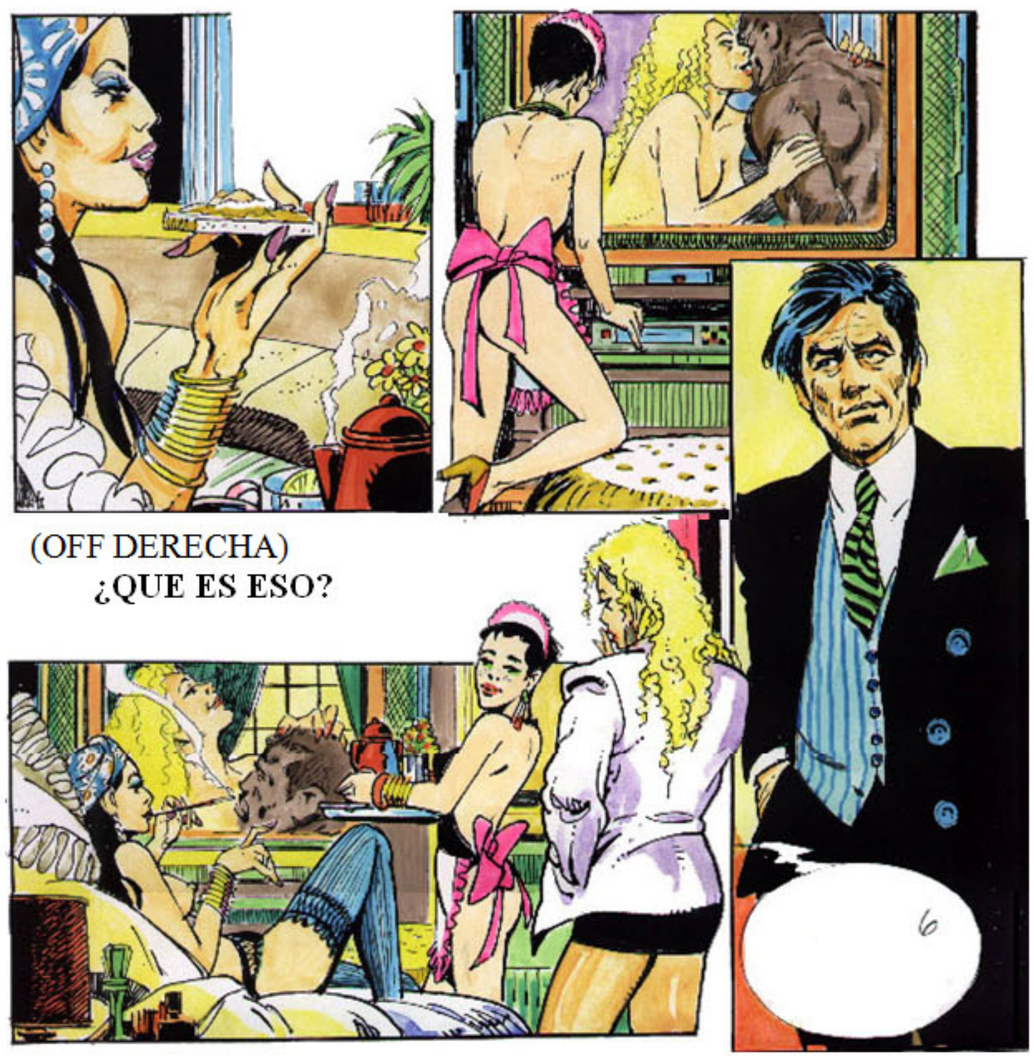
(GRAY) Es como usted, pollita. Conozco su historia. Vino aquí para comprobar si voy a acusar de acoso sexual al gran hombre, que por supuesto está religiosamente casado y es un ejemplo para la comunidad que lo ha votado esperanzada...

**2b**. (DARLA)(OFF) ¿Qué más sabe?

(MUCAMA) Sí, mi diosa.

**2c**. (GRAY) Que es peligrosa...y que tiene precio. Arlyn...

***(CUADROS AGREGADOS POR EL DIBUJANTE- Nótese que el guionista no indica el tipo de decorado o fondo, sólo las vestimentas y ciertos objetos)***



(OFF DERECHA)
**¿QUE ES ESO?**

**3**.- GRAY TOMA TOSTADA DE BANDEJA SOBRE CAMA. INDICA A UN LADO CON MANO.

(GRAY) Muéstrale el video a la célebre periodista...Es mi hora cultural de la mañana...

**4**.- TELEVISOR. DE LOS DE ULTIMA GENERACION, GRANDES. SE DIVISA A UN NEGRO ENORME Y LLENO DE BICEPS CON DARLA DESNUDA HASTA PECHOS EN ACTITUD ROMANTICA.

(OTRO OFF) Una filmación trucada, querida. ¿Qué tal te ves apretujada por un negro selvático del Bronx?

**5**.- LAS TRES MIRANDO. DARLA GRITA, EN TELEVISOR, NEGRO Y ELLA MIENTRAS NEGRO LE RECORRE EL CUELLO EN FRANCA PASION.

(GRAY) Sé que te has colado para luego vender la primicia de como soy. Pero ya ves que mi gente ha tomado sus recaudos. Arlyn... (MUCAMA) Si, mi diosa.

(GRAY) Haz entrar a Paul.

**6**.- TIPO DE GRAN PINTA , ESPECIE DE ALAIN DELON VICIOSO, MUY ELEGANTE. EL TIPO CAPAZ DE SER UN VIVIDOR O UN POLITICO.

(OFF) Sargento Paul Stark. Buen policía, aunque algo sobornable y excelente fotógrafo. El autor de esa joya del video, nenita. Te acompañará a la salida de mi refugio. ***Arrivederci, cara mía !***

Además de los **fondos** de cada cuadro, se puede ver y analizar lo estudiado hasta el presente: **el encuadre, los planos, el ángulo y el juego de las expresiones**.

Es necesario destacar que en este caso el guionista no necesitó indicar el tipo de encuadre, ángulos o planos para promover el movimiento o la acción de los protagonistas, como así también la elección de los **fondos**, ya que lo ha dejado librado al criterio del artista a quien conoce bien de trabajos anteriores.

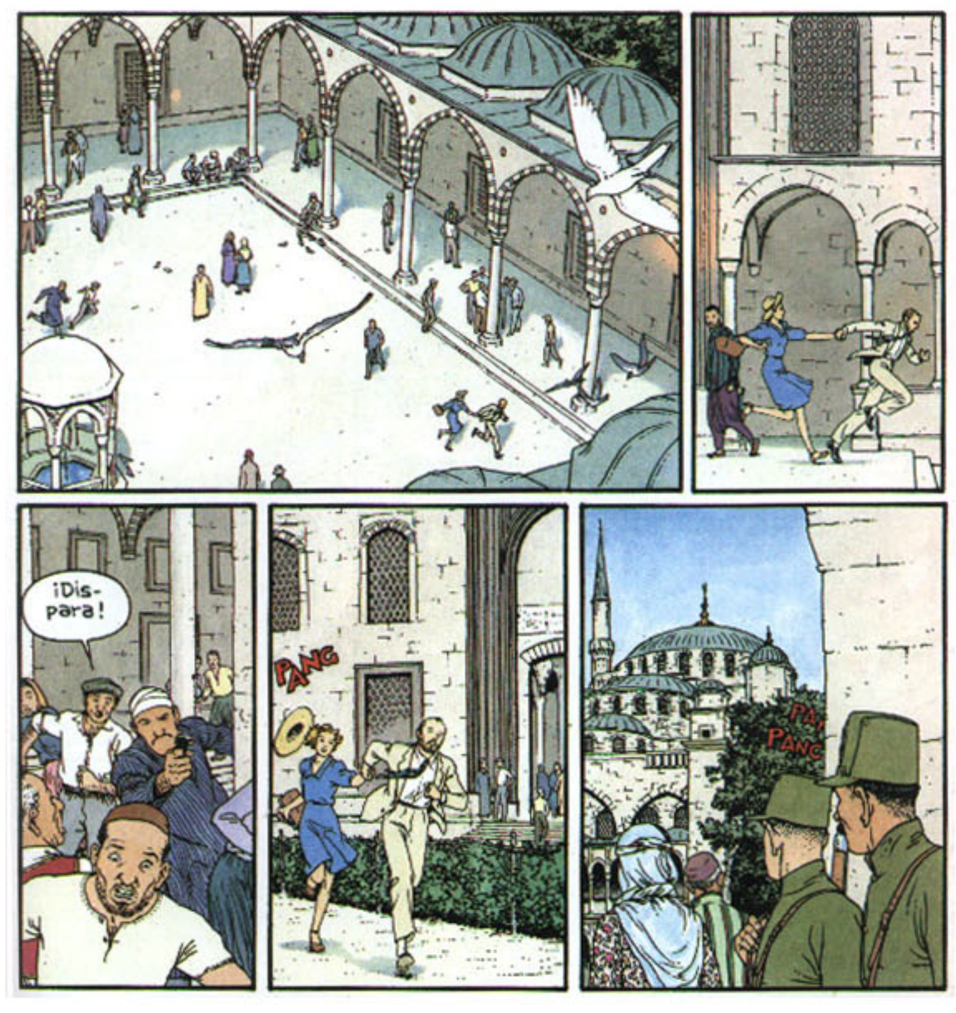
Muchas veces la acción está determinada por la narración, igual que el movimiento o desplazamiento de los personajes, **pero no en este ejemplo, ya que la página toda gira alrededor de una conversación, o entrevista entre varios que actúan sus roles**, sin embargo **la acción y el movimiento se experimenta a través de las viñetas**, sólo uno de los personajes ha permanecido en su sitio, es la llamada "diosa", en su redonda cama, los demás se desplazaron por la habitación haciendo algo, y todo ello ayudado por el **encuadre, la elección de los ángulos y la variante de los planos.**

**CONSEJO...**

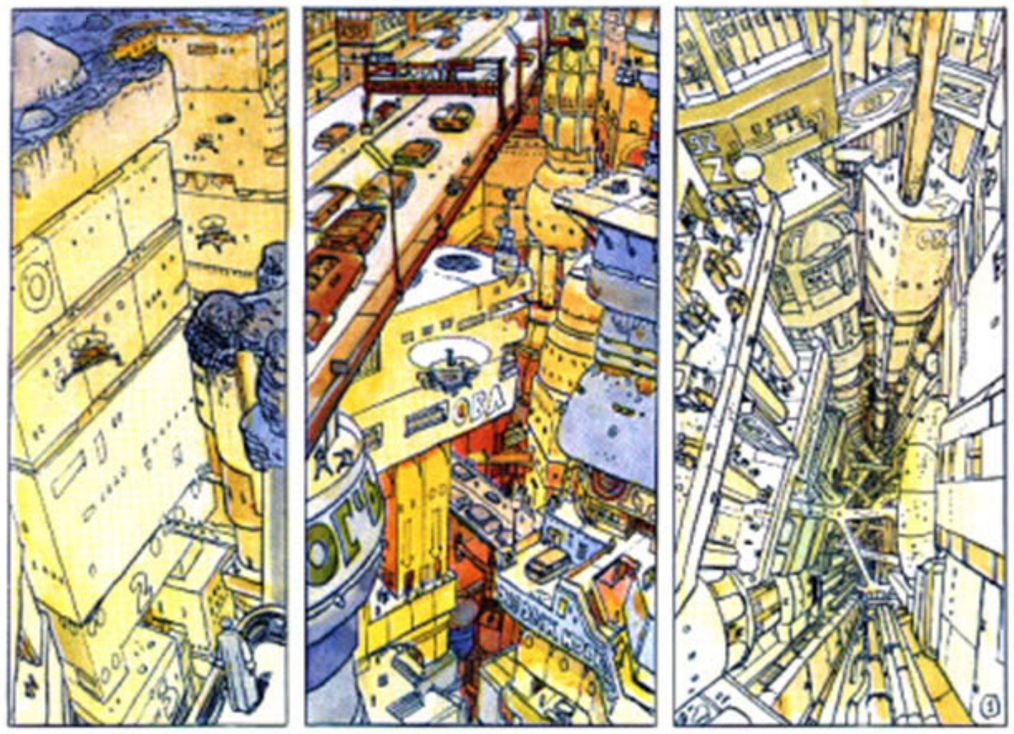
Podemos agregar, como una alternativa más, la de **diseñador de fondos**, para aquellos que aun no saben bien que tipo de especialización elegir, puesto que son frecuentes las veces que los profesionales se ven obligados a recurrir a dibujantes expertos en fondos, quienes los definen a lápiz, para luego el artista hacer el pasado a tinta final, con su estilo o características particulares.

A continuación se muestran varios ejemplos de excelentes profesionales que hacen muy buen uso de estos **fondos** y algunos sobresalen por su creatividad.

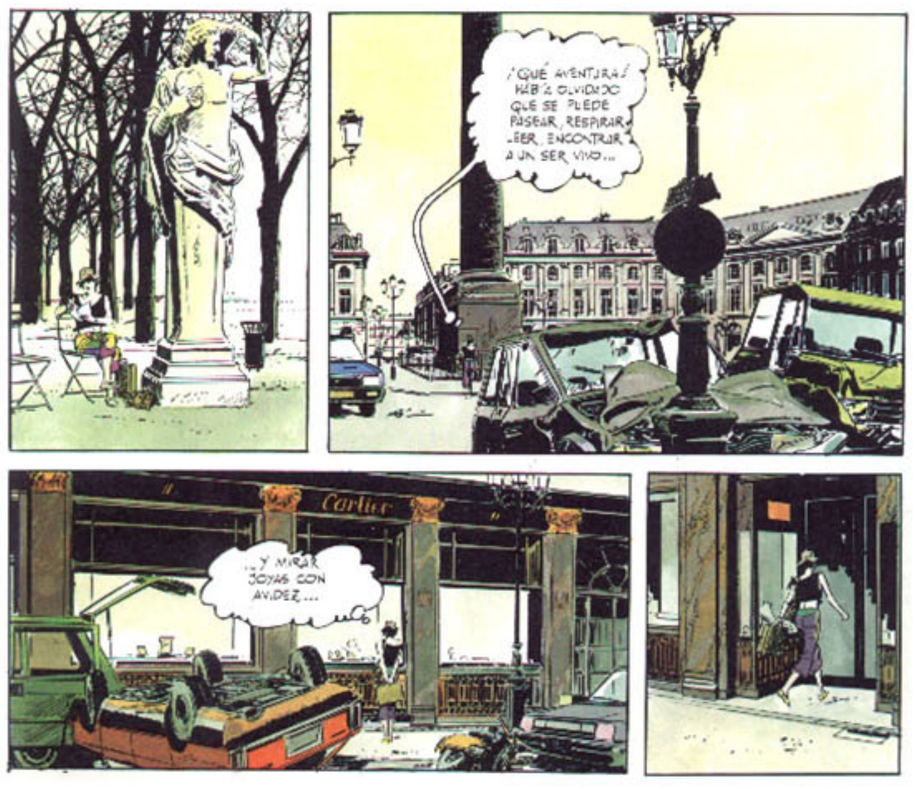
**VITTORIO GIARDINO**



**MOEBIUS**



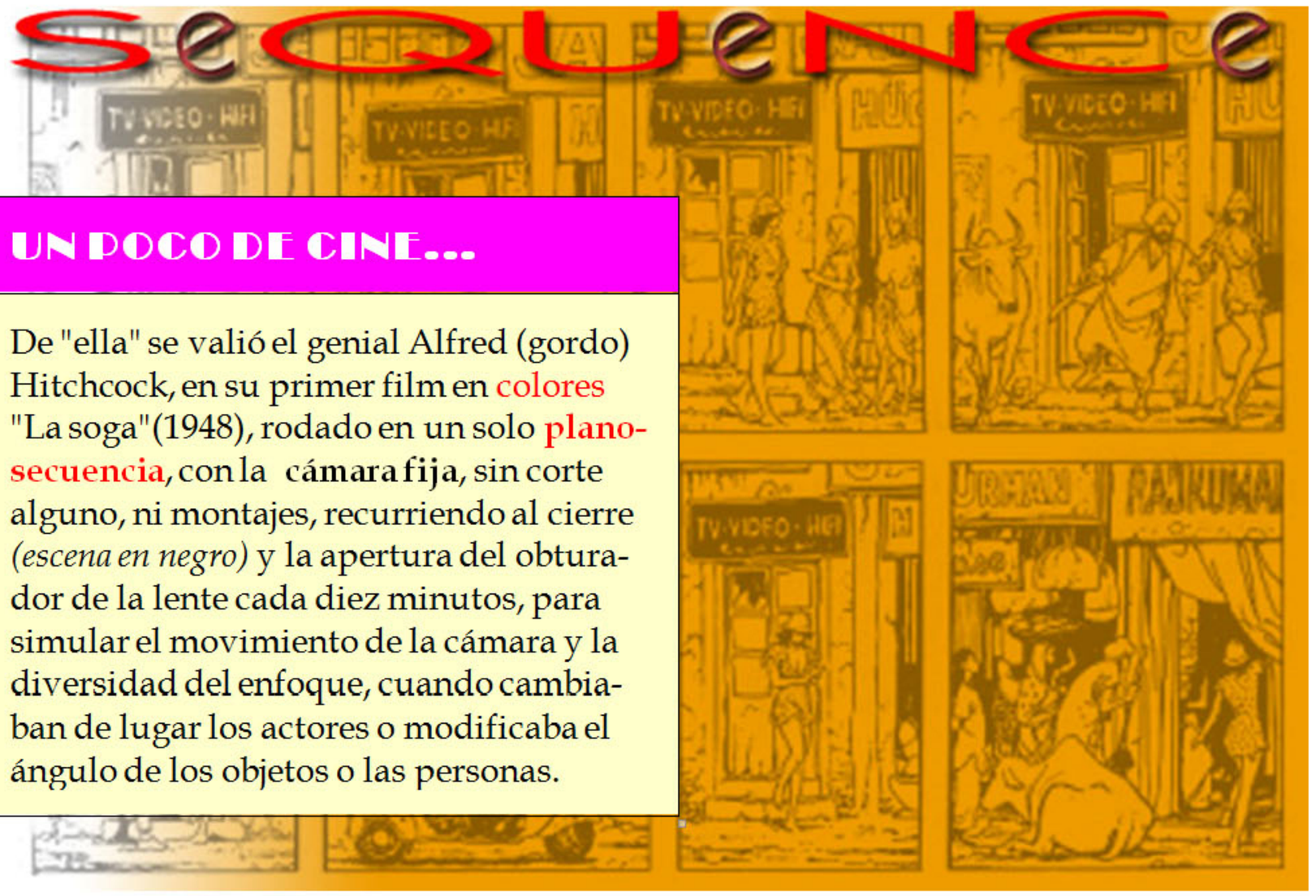
**PAUL GUILLON**




**FERDINANDO TACCONI**

**NUEVAMENTE MUCHAS GRACIAS A TODOS..!**

# SEQUENCE



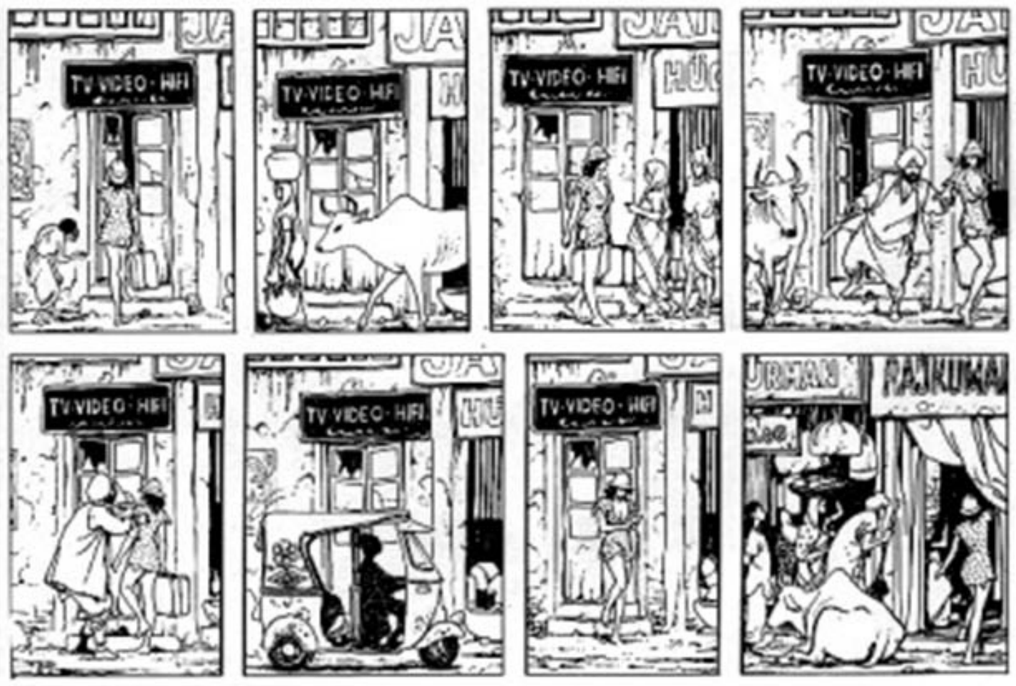

## UN POCO DE CINE...

De "ella" se valió el genial Alfred (gordo) Hitchcock, en su primer film en colores "La soga"(1948), rodado en un solo plano-secuencia, con la **cámara fija**, sin corte alguno, ni montajes, recurriendo al cierre *(escena en negro)* y la apertura del obturador de la lente cada diez minutos, para simular el movimiento de la cámara y la diversidad del enfoque, cuando cambiaban de lugar los actores o modificaba el ángulo de los objetos o las personas.

Se puede definir la "SECUENCIA" como el conjunto de varias escenas o **cuadros de viñetas repetitivos** que están unidos por cierta cohesión dramática, establecida a su vez por una determinada unidad temporal o espacial.

**La acción se desarrolla en un mismo decorado, o fondo de historieta**, compuesto por varios planos, con los mismos personajes, a los que pueden sumarse otros que **entran o salen del cuadro** y pueden estar o no, captados por diversas tomas o enfoques.

Este recurso, en la actualidad es adoptado por varios profesionales del dibujo de historietas, es el caso de Milo Manara, a quien el autor agradece y le solicita permiso para utilizar su obra, con el solo objeto de ilustrar mejor el tema, y a la vez, poner en conocimiento de ustedes, el uso de técnicas digitales modernas de diseño.




Esta técnica digital nos permitió que una "idea", se plasmara en un diseño animado *(GIF animado)* como el que se realizó para el título del presente capítulo en nuestra página web.

**A**hora hablaremos de lo que en cine se conoce como **"Plano-secuencia"**, y puede describirse como **la toma única**, que define en sí misma una unidad narrativa para el desarrollo de la acción.

**Podemos también aplicar esto a la historieta, cambiando algunos elementos, y logrando a su vez otro tipo de secuencia**...

- La "toma única", sería en este caso el **dibujo aplicado como fondo del cuadro**.
- El dibujo así utilizado, ocuparía gran parte de la página o el total de ella.
- Los personajes, se ubicarían en lugar destacado como remate de la acción o situación.
- Y recurriríamos a un texto explicativo (vertical), como cierre y transición hacia la próxima página de lo graficado.
- El resto, diseñar sobre "la toma única o dibujo" la **secuencia narrativa** con sus respectivos **rótulos en "off"**:

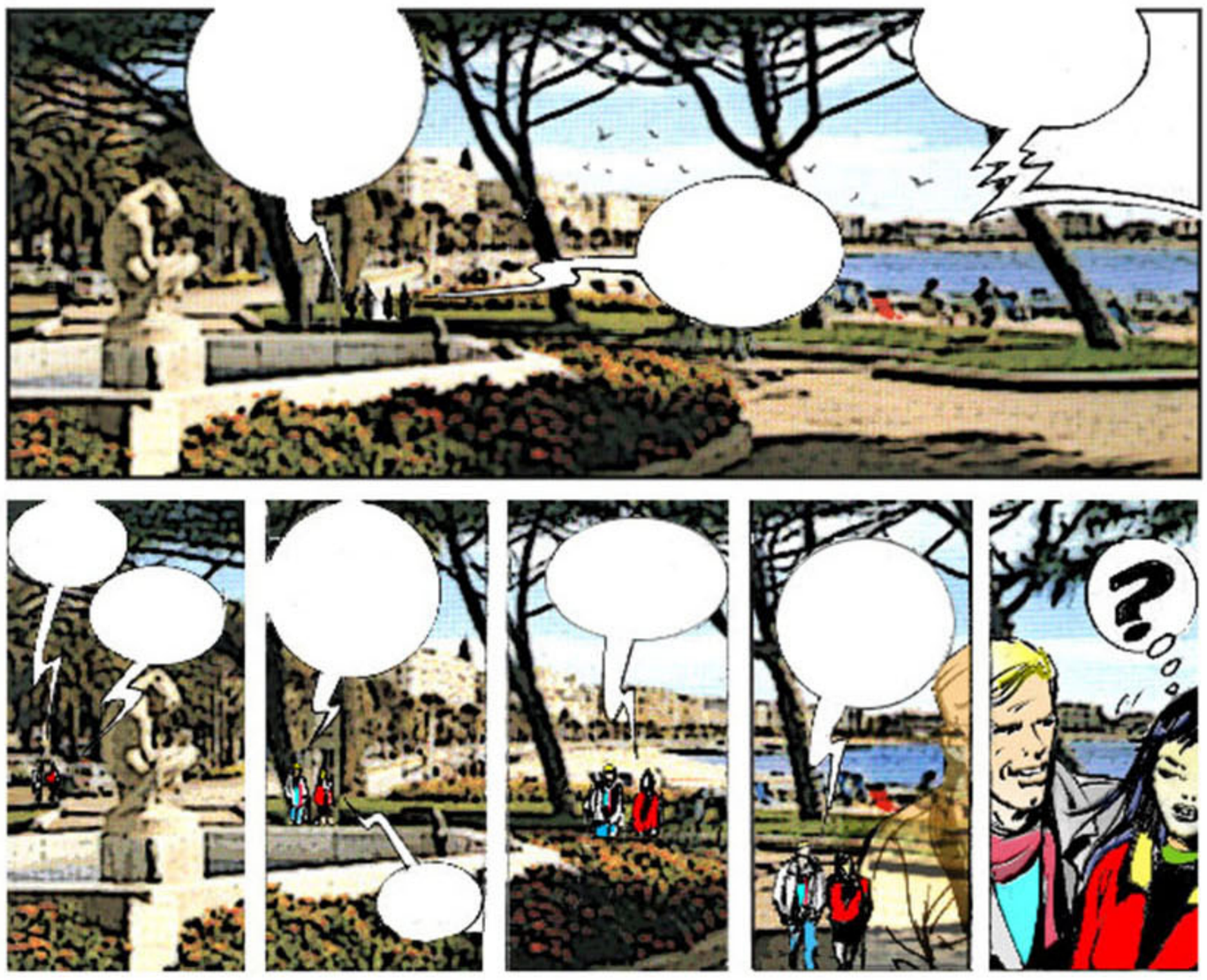
Este es un ejemplo inverso al anterior, el de Manara puesto que en el primero lo narrado se traduce y se cuenta en ocho viñetas sin texto alguno, en cambio en el segundo caso la narración es producto del diseño de la **única imagen**, subdividida en distintos cuadros que conforman la **secuencia**.

Conociendo la técnica del diseño gráfico por computadoras, y el manejo de herramientas digitales o electrónicas, la creación no tendrá limites y utilizar este recurso de la **secuencia**, tanto en uno como en otro caso, **será el desafío y las metas para los artistas del futuro**.

**ANALIZANDO...**

*La escena pertenece al episodio "Siberiada" (serie "Clochard") publicada por la ED. Columba de Argentina*

Nuestros protagonistas no precisan del PP, ubicados entre dos paralelas *(la columna con la señal divide el cuadro)* con el fondo del muro apuntando en ángulo hacia sus cabezas, y la dirección del auto, hacen que **se destaquen claramente** del conjunto. A su vez la señal le sugiere al "ojo visor" el camino hacia el recuadro, con el suspenso de su contenido, culminando la **secuencia** .



*Con esto damos por terminado **el módulo "B"**, antes de entrar en el último módulo es conveniente que **repasen y analicen** con más intensidad todo lo visto en éste, y comiencen a jugar con las ideas o intenten copiar alguno de los tantos dibujos que han visto a lo largo de esta parte del curso, aunque al principio les parezca un poco difícil o complicado, (guarden todo lo que hagan, por más que les decepcione, les servirá luego). **Recuerden que Uds. ya saben dibujar** y lo único que aquí se enseña son las **técnicas, principios y recursos** que conforman la práctica profesional del dibujo de historietas..*

# la tinta

MÓDULO C

MÓDULO C

# el color

Realizado el pasado a **tinta**, sólo falta el **"color"** y los globos con los rótulos.

En este capítulo pondrán en práctica todo lo visto en el módulo "A", cuando estudiamos el uso del plumín o plumillas de dibujo y los distintos tipos de pinceles, como herramientas idóneas para realizar el **terminado a tinta** de todo lo definido **previamente a lápiz** *(Ver apéndice)*.

***NOTA...***

*Algunos dibujantes **entintan primero** los grandes bloques de Negro, junto con las sombras plenas, para ello utilizan pinceles Nª 5 o Nª 8.*

*(Véase en el capítulo los "Materiales y herramientas" lo referido al Plumín y el Pincel)*

***Es aconsejable en esta primera etapa del pasado a tinta, utilizar el sistema lineal, "con la pluma, iremos repasando y delineando en tinta, con mucha atención y esmero, todo lo definido previamente a lápiz, el trazo será aquel que busquemos para nuestra realización del tema, puede ser de igual grosor en toda la obra, o no, es decir, variarlo a nuestra conveniencia o estilo profesional" (VER APENDICE).***

***Completaremos con el pincel sólo las áreas de negros intensos, los remates, acentos o grandes superficies de entintado.***

***Utilizada así esta herramienta no presenta significativas dificultades para su uso, pero para desarrollar con ella una técnica similar a la de la plumilla de dibujo, hace falta conocerla muy bien.***

*El gran dibujante americano Alex Raymond, fue un fiel cultor de esta técnica.*

**S**erá necesario acostumbrar la mano a la suavidad de su pelo, y manejar los distintos grosores de su punta, los buenos pinceles aún con poca carga de tinta, tienen la facilidad de afinar su punta, evitando el abanico de pelos. *(Las mejores son las de marta, inglesas)*

***CONSEJO...***

Pero lo más importante, es tomarle **verdadera confianza y no dudar en aplicar el trazo o pincelada**, esto sólo se logra con entrenamiento sumamente intenso, laborioso y con mucha voluntad de aprender.

# El ABC del Comic

**Constituye el último paso en la producción de un comic o historieta, siempre que terceros completen luego el trabajo de colocarle los globos con sus rótulos.**

*(Ahora es factible hacerlo con el ingreso de modernas máquinas impresoras o copiadoras digitales, que se apoyan en computadoras para procesar información, tanto de textos como de colores).*

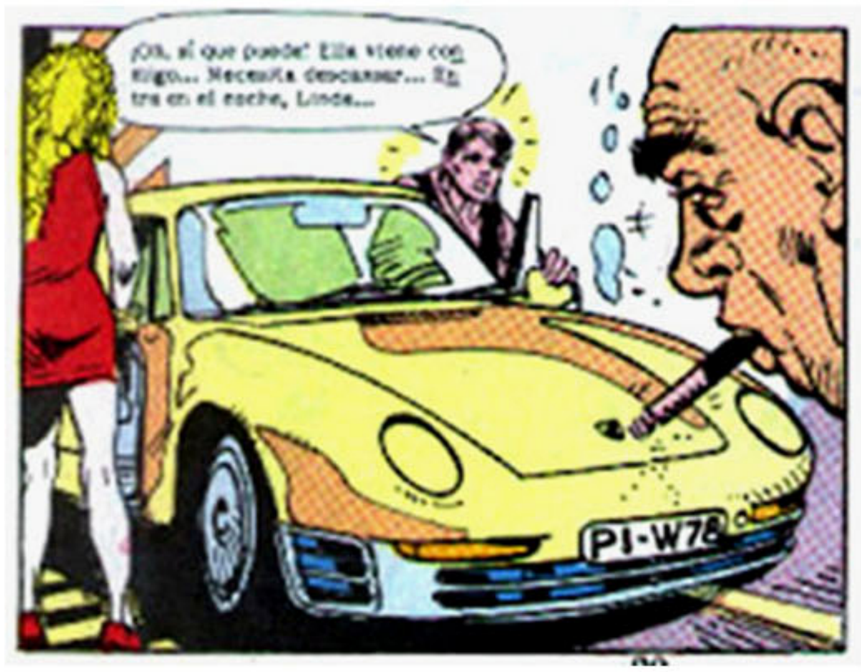
**H**emos señalado en capítulos anteriores, que no siempre quien dibuja, agrega el color o pinta la gráfica, sino que ese paso puede dejarse a un profesional "colorista", y el dibujante limitarse a indicar a mano sobre el original o en papel aparte, el tipo de color o degradado que desea o eligió para cada una de las viñetas.

**E**n varios de los trabajos del autor que se muestran en este curso, podrán observar que el color es del tipo "pleno" sin degradados ni medios tonos, fue aplicado directamente por la imprenta, y los globos con sus rótulos hechos a máquina, por el departamento de arte de la editorial.

**E**n estos casos los dibujantes colocaban una "mascarilla de calco", papel semitransparente sobre el que pintaban los dibujos de cada uno de los cuadros, con **lápices de colores**, empleando un número preestablecido de matices y plenos.

Dibujo original en blanco y negro

Color y rótulos aplicados por la editorial




## LA TECNICA PROFESIONAL...

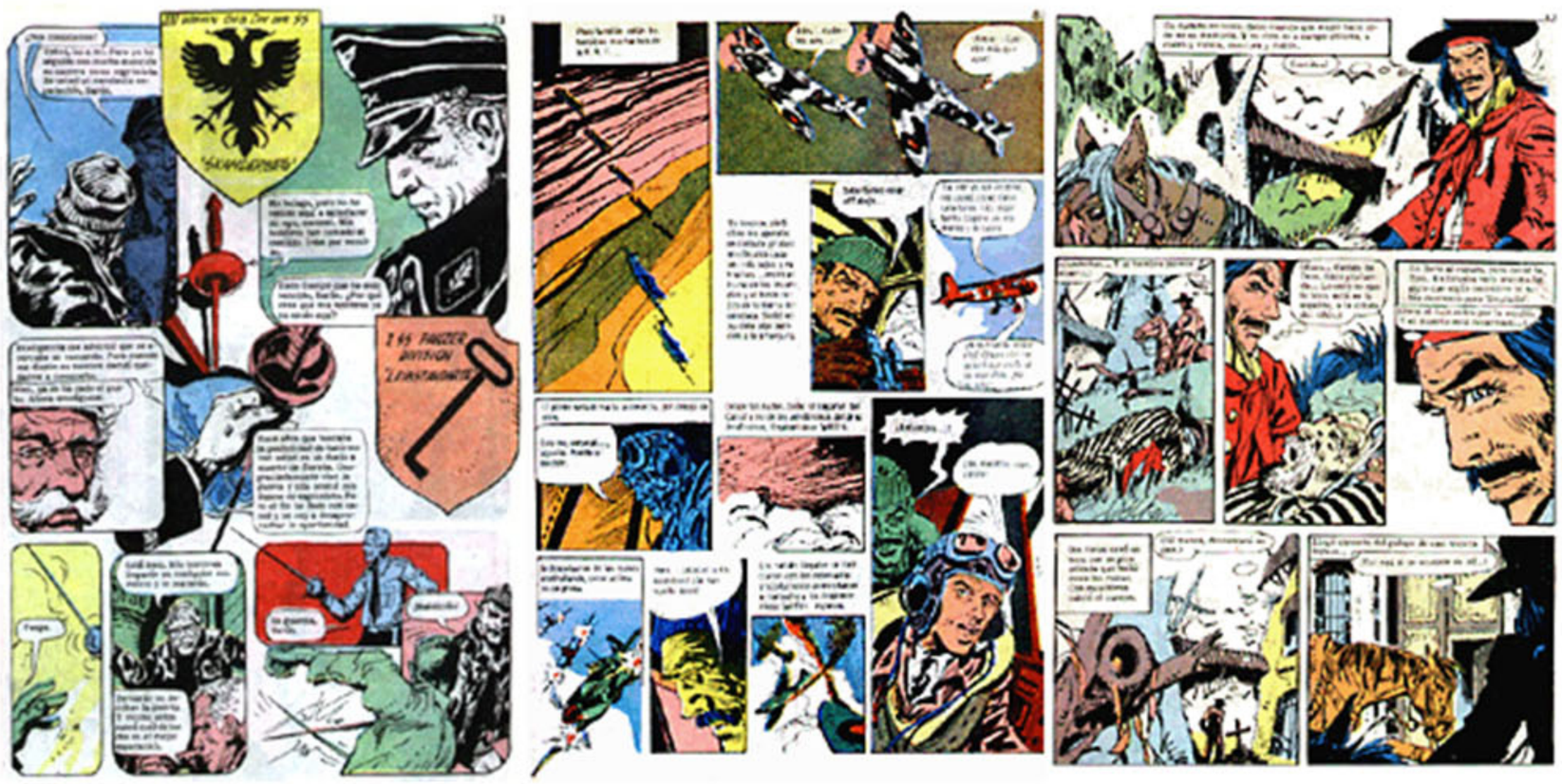
Otra manera de indicar el **color**, es aplicando una "técnica inversa", utilizando un **tablero copiador** dibujar en el dorso de cada original o página, calcando por transparencia, los contornos de la superficie a colorear. Luego con acuarelas o témperas *(aquí no son convenientes los lápices de colores),* pintar las zonas previamente marcadas en el dorso, indicando de esta forma la selección de colores que se deberá aplicar.

El artista mezclará los colores primarios azul, rojo y amarillo, además del negro para lograr el resto de los tonos *(los lápices de colores ya los tienen según la cantidad y variedad tonal de cada marca),* así el grabador con una impresión a cuatro tintas, podrá reproducir los colores elegidos por el dibujante.

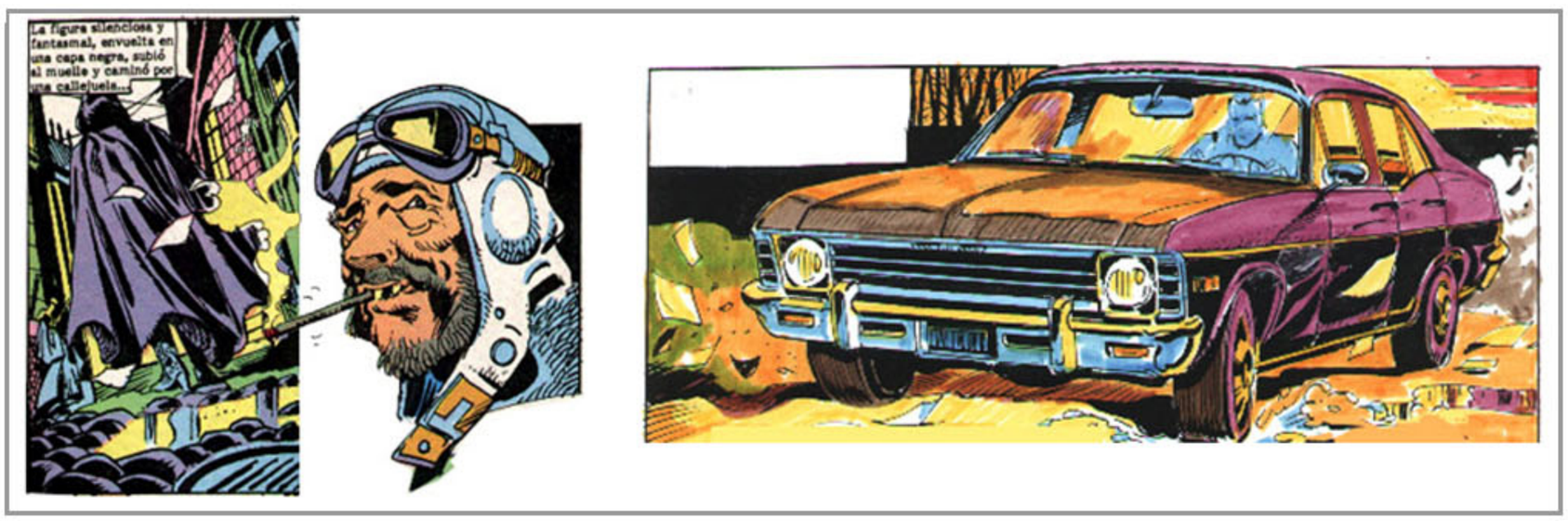
La técnica de **colorear** con mascarilla transparente deparaba a veces sorpresas no gratas, cuando un profesional al ver publicados sus trabajos, comprobaba que los colores por él indicados habían sido mal interpretados o cambiados, amen de cualquier otro defecto o error de impresión, como **colores corridos**, o carentes de negros o muy "lavados".

Cabe agregar que la tarea en sí, era frustrante para aquellos dibujantes que dominaban el **arte del color**, puesto que se los limitaba, y a su vez resultaba cansador trabajar mecánicamente sobre esa superficie opaca, con lápices que frecuentemente necesitaban afinar o reponer sus puntas.

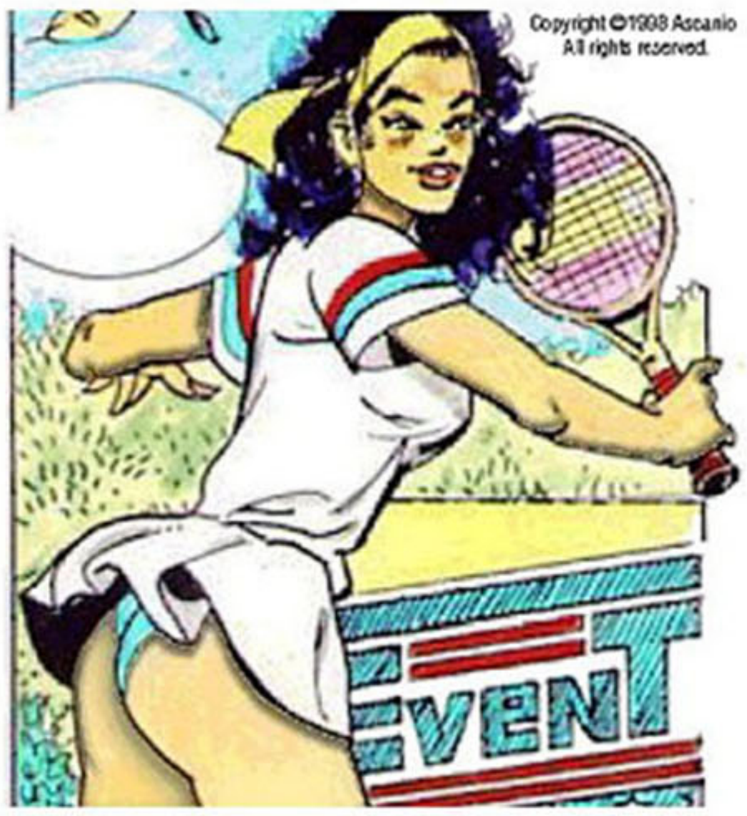
***PUBLICACIONES DEL AUTOR CON MASCARILLA DE COLOR***



## DIFERENCIA ENTRE UN METODO MECANICO Y UNO MANUAL

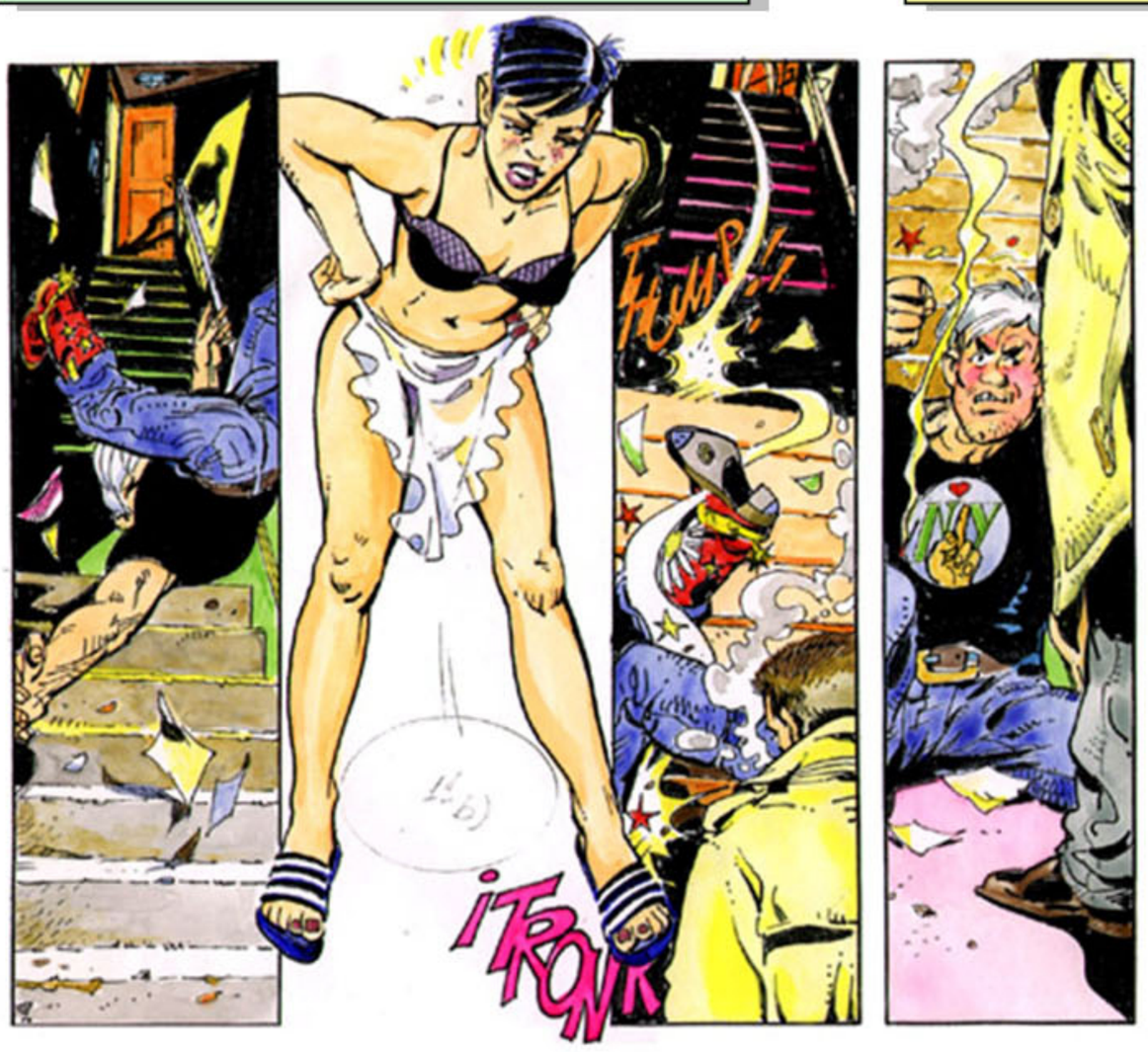


***Por consiguiente tal esfuerzo no valía la pena ante el riesgo de una mala reproducción, o el poco incentivo económico que se lograba con ello.***




Aquí el **color** se aplicó sobre el mismo dibujo, y se utilizaron colores a la "témpera"

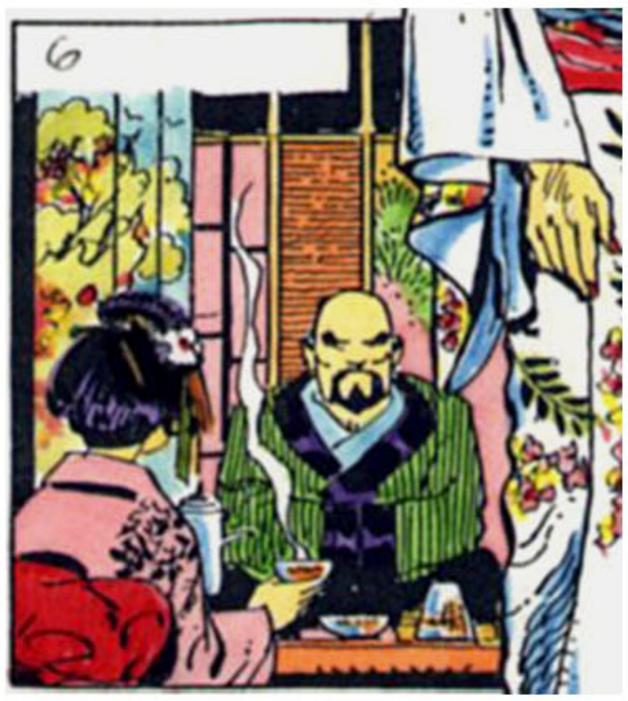
En este otro el método fue el de mascarilla de color y aplicado por la misma imprenta.




**P**or lo tanto esta manera de aplicar el **color** a un comic o historieta, tiene que ver más con el arte pictórico, que con el gráfico, y es aquí donde el oficio y la propia sensibilidad individual gozan de mayor libertad que con cualquier otro.

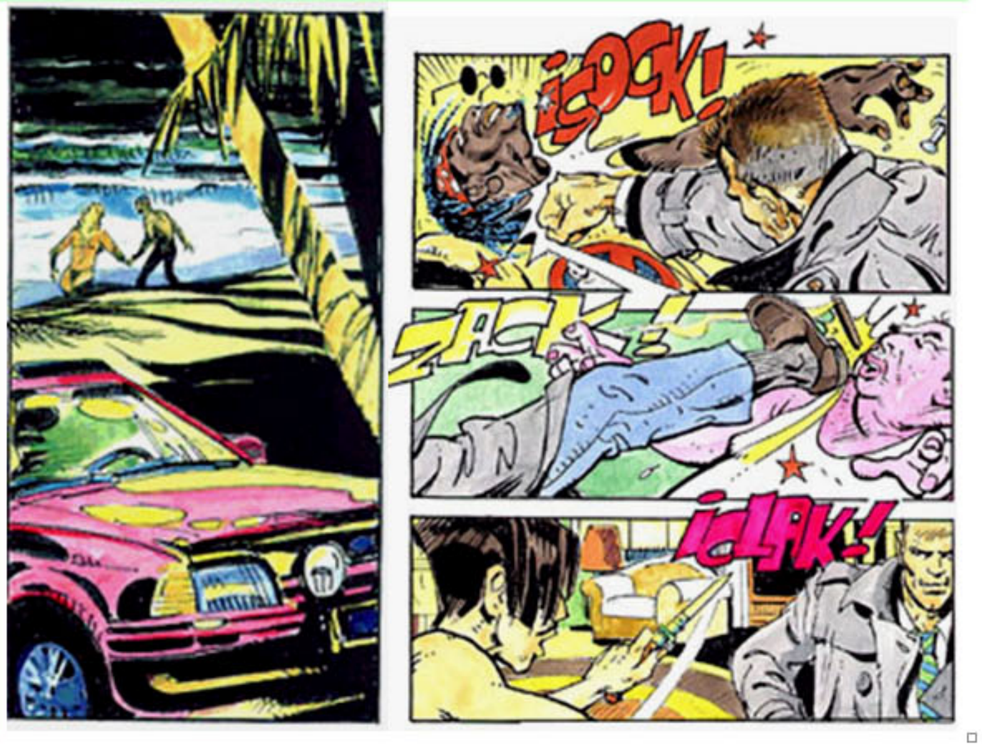
Es por ello, resumiendo, que si realmente deciden emprender la tarea de colorear o pintar vuestra realización **cualquier método es aconsejable**, siempre que se sientan seguros con él y apliquen el mayor esfuerzo.

**Siguiendo con los principios del "ABC" del comic, a continuación señalamos algunos consejos prácticos que quizás les ayuden...**

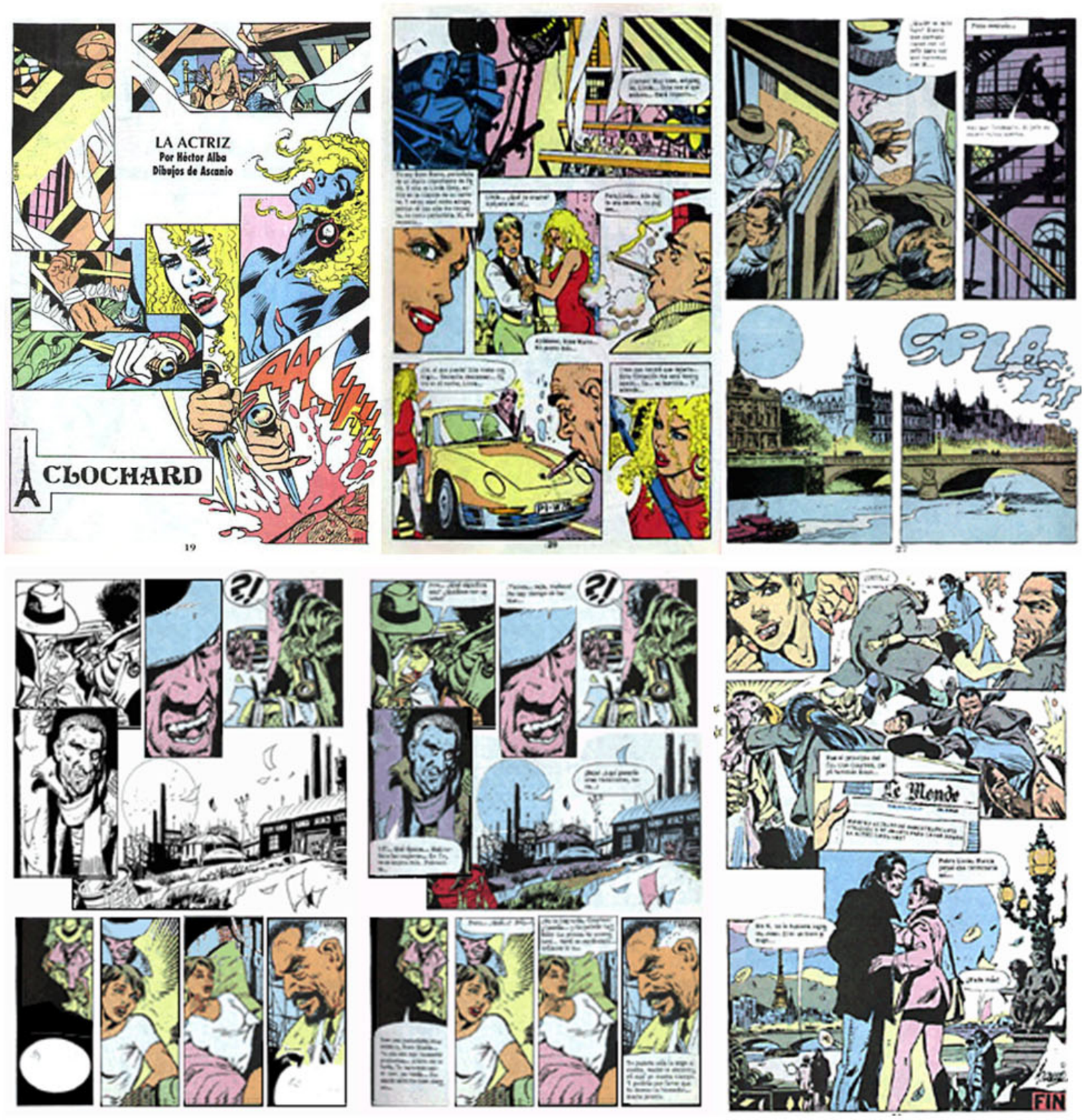


- El **color** debe ser pleno, como el Ejemplo
- No necesitan anteponer ninguna mascarilla donde pintar, sólo si lo imprimen.
- Utilicen lápices de color, marcadores NO.
- Los resaltadores de punta gruesa y cuadrada sirven para grandes superficies.
- No coloreen degradando, ni buscando tonos combinados, ensuciarán el trabajo.
- Traten de no pintar encima del negro dibujado, se notará cuando fotocopien su trabajo, si eso les ocurre intenten borrarlo con una goma de dibujo fina.

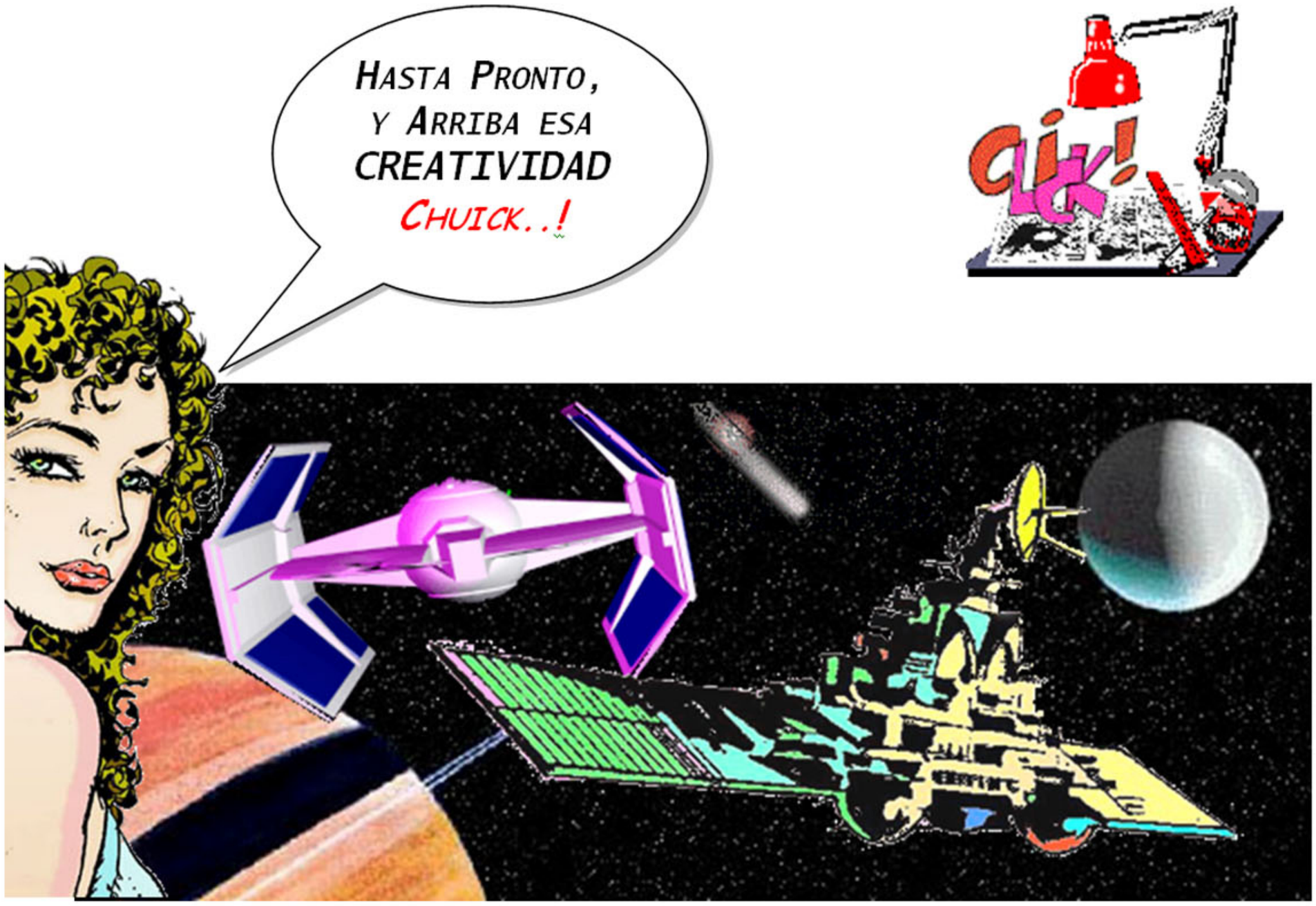
- Si se deciden por este otro, hagan fotocopias Láser alto contraste de sus originales, en papel semimate, de 90 grs.
- Luego pinten sobre ella, con un pincel de arte eligiendo colores plenos, tonos y semitonos.
- Podrán usar acuarelas o témpera.
- Conserven sus originales en **blanco** y **negro**
- Apliquen la armonía de tonos y contrastes, los acentos y toda la gama de recursos que tiene el arte de la pintura artística.



## LAS PAGINAS UTILIZADAS COMO GUIA DEL CURSO IMPRESAS A COLOR




Volveremos a ocuparnos del "**color**" en **el próximo curso "Comic & PC"**, donde usaremos con él, herramientas y técnicas de aplicación informática. Experimentarán con una moderna aliada, la **PC**, todo tipo de combinaciones creativas en unión con otros elementos del diseño gráfico digital, con el fin de aplicarlos a la producción de viñetas y a la realización de **un comic o historieta del nuevo milenio**.







*MONTAJE WEB "SIMPLE": dibujo original Blanco y Negro, escaneado, recortado y coloreado en la **PC**, se coloca sobre un fondo previamente diseñado con GIF animados y efectos HTML dinámicos (se debe ver con un **Navegador**).*

## LO QUE VENDRA...

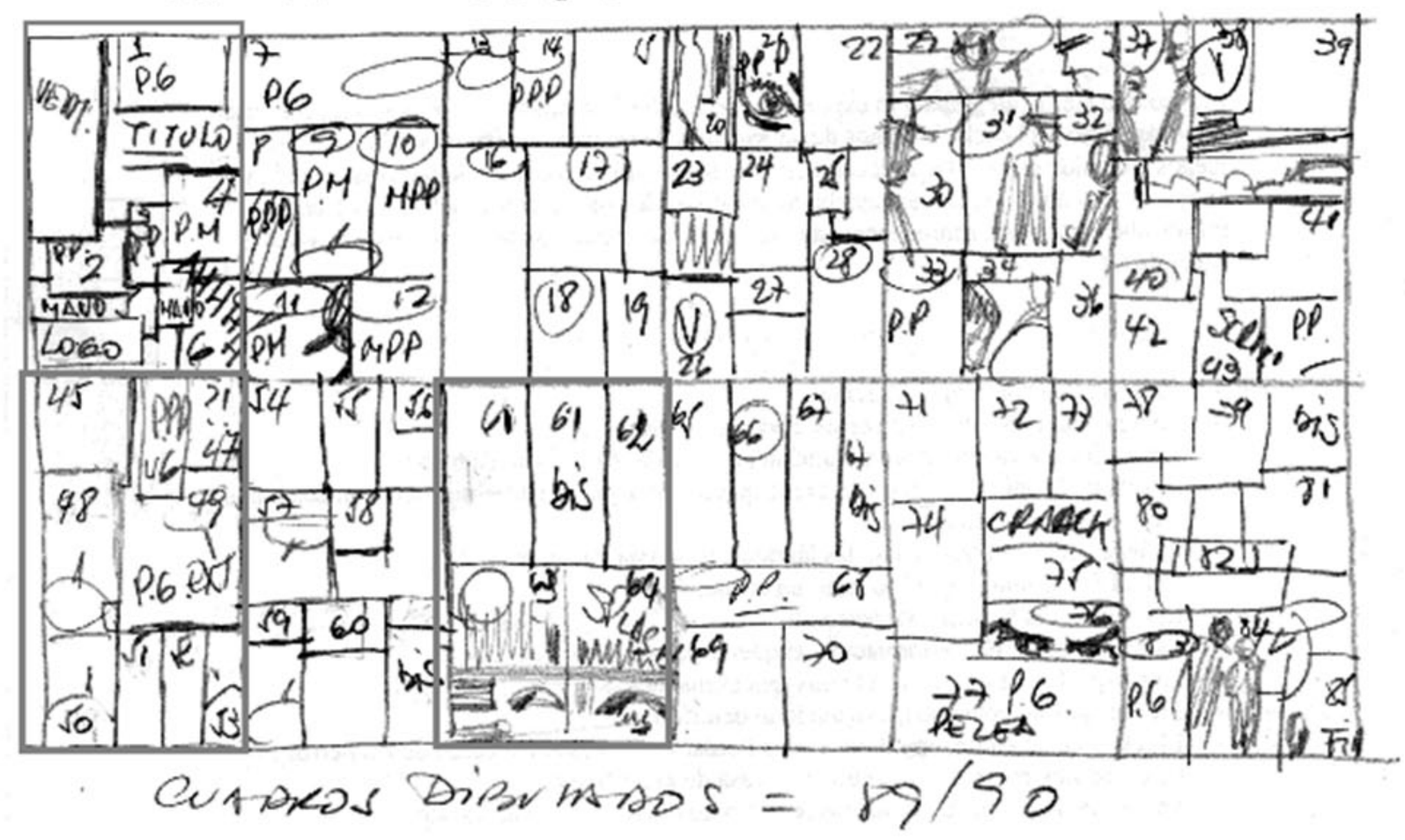
*Los textos especiales, la transición de imágenes, las transparencias, los efectos d filtros aplicados al dibujo, el relleno de fondos, el diseño y "montaje", técnica fundamental en el CINE, no utilizada en la historieta tradicional y por último la animación con y sin sonido como se conoce en la web. Sólo nos resta agradecerle el habernos acompañado a lo largo del curso,* ***y desearles el mejor de los éxito en sus objetivos y trabajos, hasta el próximo encuentro.***

¡ LOS ESPERAMOS Y NUEVAMENTE GRACIAS POR ESTAR AQUI...!

SORTIE

GPN

"CUADROS" (76) "LA ACTRIZ" 12 PAG
GUION: R. CUADROS. TONY COLOR 111




CUADROS DIBUJADOS = 89/90

**imageART'97-creaciones**
© Ascanio (Argentina)1999.Reservados todos los derechos.

## TEMA:1

"La **PC** & el *COMIC* "

*por*

*@scanio*

Una novedosa **herramienta** informática se halla a nuestro alcance y con la cual nos será posible desarrollar ciertos pasos en la producción de un comic o historieta, me refiero a la **computadora, ordenador o la comúnmente llamada "PC"...**

***...a diferencia de las otras herramientas conocidas como el lápiz, plumín o pincel que limitaban sus propiedades a la calidad de cada producto individual, dejando el resto en manos de la experiencia u oficio del dibujante, en esta nueva herramienta sus propiedades y recursos van más allá y podrán depender en gran medida, además del conocimiento en el manejo de la tecnología informática que deberá poseer el artista, de tres factores :***

**1 - Hardware interno:**

como el microprocesador, la placa base o "madre", tipo y cantidad de memoria, la tarjeta gráfica, los puertos de conexión, placas de sonido, video, aceleradoras gráficas y de red, MODEM, unidades de lectura y almacenamiento*: disqueteras, CD-ROM, Re-grabadoras, zips y DVD (cuando no son externas)*.

**2 - Hardware externo:**

el monitor, **la impresora**, **el scanner** *(en todas sus versiones, incluido el "lápiz scanner")*, **el "mouse" o ratón**, **el "lápiz digital"**, el teclado, el joystick, los parlantes, el micrófono, las unidades externas de mega-almacenamiento, grabadores, el MODEM, cámaras digitales, y video cámaras.

**3 - Software o programas:**

son muchos y variados los tipos de programas que se incorporan a la "PC",*(en nuestro caso los que hemos de utilizar serán los de **diseño gráfico, dibujo, animación y edición**)*, y que a su vez se transforman en **nuevas herramientas**, las que dependerán en gran medida de la calidad, actualización y variedad, de dichos programas, los que en manos del artista le serviran de gran ayuda, a fin de poder aplicarlos a la producción a desarrollar, como parte de la técnica del dibujo de historietas, junto con las herramientas clásicas ya conocidas.

**Por lo tanto se puede pensar sin temor a equivocarnos, que el mundo del comic y la animación son dos grandes beneficiados, con la aplicación de toda esta tecnología novedosa y en constante desarrollo.**

**Sin embargo no debemos creer aquello de "Adiós al tablero de dibujo", escrito por algún apresurado, ya que hasta el presente el diseño de base se realiza manualmente, puesto que dibujar con cualquier medio o auxiliar electrónico *(mouse, lápiz digital, etc.)* se hace muy lento e incómodo, además de difícil y "oneroso".**

**En cambio para los procesos de diseño, montaje *(algo nuevo en el mundo del comic y que lo emparenta aún más con el cine)*, color y animación, será práctico y necesario el empleo de *computadoras*, para lograr mayor precisión, rapidez y conseguir un mejor terminado del producto.**

**NOTA...**

Hay muy buenos programas de dibujo y pintura, tan completos que reproducen celosamente todos los materiales y herramientas tradicionales, así como el método de pintura a elegir: óleo, pastel, carbón, acuarela,etc.

**PARA PROFESIONALES...**

Por lo tanto esta **herramienta** se ha convertido en una aliada muy importante para dibujantes e ilustradores, brindando una gama enorme de novedosos recursos para encarar el trabajo y la opción de experimentar las veces que uno quiera, antes de decidirse por algo, dando rienda suelta a la imaginación y ampliando de una manera asombrosa el campo de la creatividad.

Es preciso enfatizar la importancia que tiene el conocer bien esta herramienta y saber manejar muy bien, los distintos programas de diseño gráfico y edición digital, ya sean de nivel medio o profesional para poder concretar o ejercitar parte de lo dicho hasta el momento.

***Por consiguiente, será el objetivo de esta nueva técnica, el conocimiento, aprendizaje y manejo de los accesorios y utilidades de los programas más comunes en la materia, tanto a nivel profesional o no.***

**PROGRAMAS BASICOS y NECESARIOS PARA TRABAJAR**

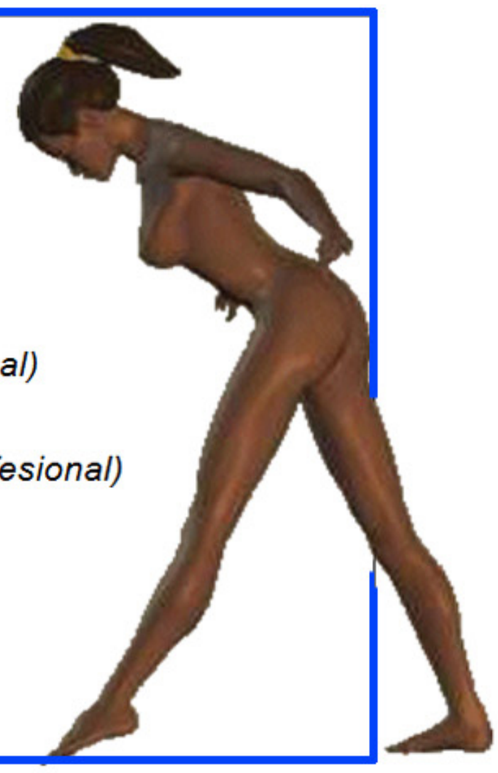
1.-Editor de textos *(Word de Windows o profesional)*

2.-Utilitario de dibujo y pintura *(Paint de Windows, o profesional)*

3.-De retoque fotográfico *(Paint Shop Pro 5-Shareware- o profesional)*

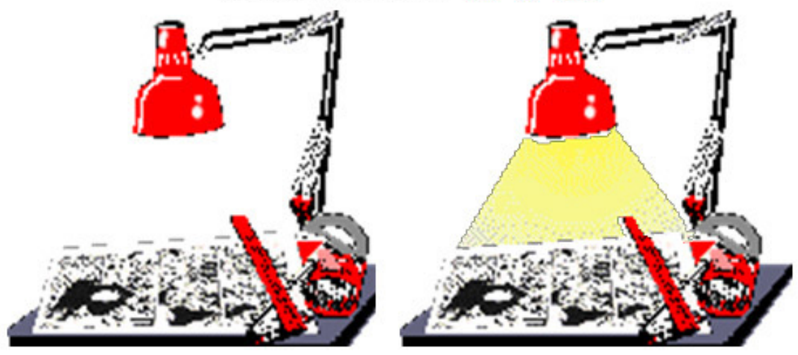
4.-Utilidad de animación(web) *(Animation Shop-Shareware- o profesional)*

5.-Utilidad de compresión *(Winzip7-Shareware)*



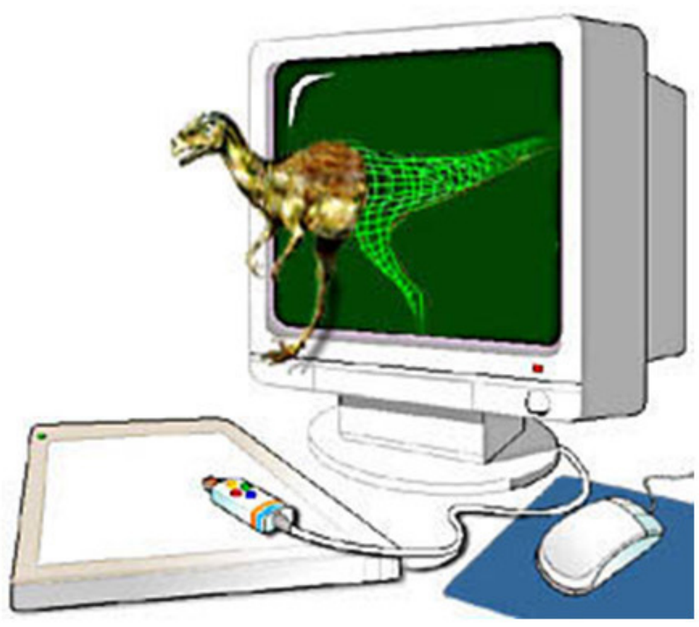
**TEMA: 2**

# "DIBUJO & PC"



Existen **dos métodos** para conseguir un **dibujo digital**, o imagen convertida al lenguaje binario (0 ceros y 1 unos) que utilizan las computadoras y así poder trabajar con éste:

El primero, realizarlo **"a mano alzada" con un auxiliar de la PC**, como el mouse o el lápiz digital, en un programa de **edición gráfica** *(imágenes de mapa de bits)* o de **dibujo vectorial** *(objetos matemáticos llamados vectores)*, pero este método del auxiliar electrónico **"es muy lento, arduo, además de difícil y caro"**, resultando mucho más práctico y rápido **hacerlo manualmente.**



*Primero la cabeza, luego los siguientes pasos hasta completar la figura, siempre dibujando con el mouse.*

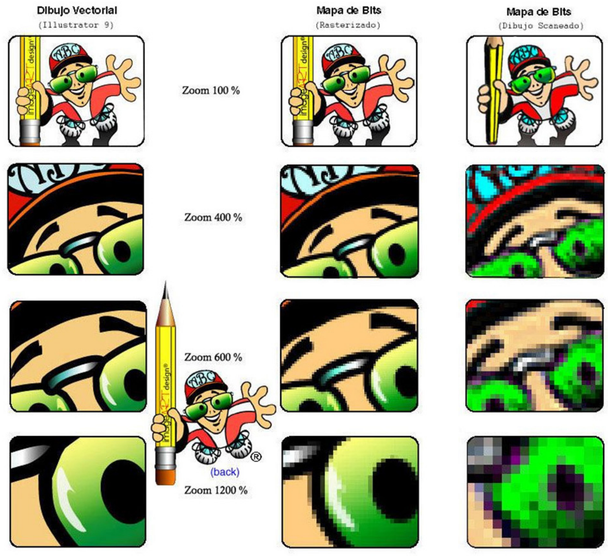
La otra alternativa es **el escáner**, un auxiliar esencial que no puede faltar en todo estudio de diseño, al igual que una buena **impresora**. De los tres tipos de escáner comercializados *(el Manual, de Rodillo y el Plano)* el **modelo plano o de mesa** es el más difundido, ya que permite el escaneo tanto de fotografías, imágenes de revistas, transparencias o libros.

**Podemos resumir que el escáner será mejor cuanto mayor sea su resolución óptica o real para trabajar una imagen y les permitirá llegado el caso, conseguir resultados sorprendentes y altamente profesionales.**

## MAPAS DE BITS versus GRAFICOS VECTORIALES

La diferencia del **gráfico vectorial** con respecto al **"mapa de bits"** o de trama, es que el vectorial está compuesto por líneas y curvas definidas por elementos matemáticos llamados vectores; en cambio el segundo es el resultado del proceso de **escanear** un motivo *(foto, transparencia, dibujo, o texto)*.

Los **gráficos vectoriales son independientes de la resolución**, pueden ampliarse o reducirse a cualquier tamaño sin que sus contornos pierdan precisión o nitidez, estos gráficos constituyen la mejor opción para **representar objetos y logotipos**.




En cambio cuando hablamos de la **imagen digital** no podemos dejar de mencionar que su característica fundamental es **la resolución**, es decir la cantidad de **puntos de color** (píxel) que forman cada pulgada de su superficie, por lo tanto cuanto más puntos haya por pulgada *(alta resolución)*, mejor calidad tendrá la imagen, puesto que ellos representan toda la información de la misma, como resultado **ocupará más espacio** en el disco rígido de la PC, en caso contrario **si es de baja resolución perderá detalles** y se verá dentada al ampliarla demasiado o al **imprimirla**.

**NOTA...**

**U**na vez realizado el dibujo o la ilustración en la forma tradicional, o **manualmente,** habrá que **escanearlo y procesarlo** con el software propio del auxiliar o el de algún programa de diseño profesional, dicho dibujo al ingresarlo a la computadora, se convierte en una imagen digital denominada **mapa de bits** o imagen de trama. En este **formato** especial la imagen se descompone en puntos pequeños, llamados **pixeles,** los que cuando se juntan definen la misma. Cada punto o pixel de una imagen de mapa de bits tiene una **posición concreta y un valor de color definido.**

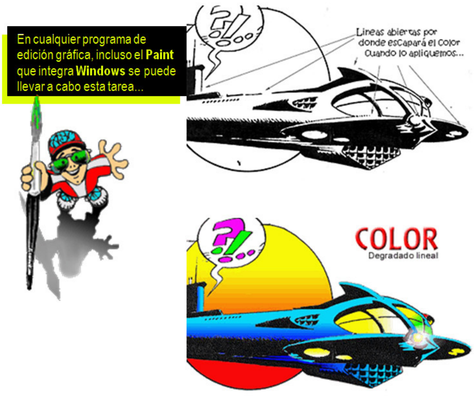
**Las imágenes de trama o mapas de bits son la mejor elección para representar tonalidades sutiles de sombras y colores, como fotografías, ilustraciones, pinturas o dibujos.**

Al hablar de resolución no se puede dejar de mencionar al **formato**. Hay una gran variedad de formatos y dependerán del uso que se vaya a dar a la imagen o del programa que se esté utilizando.

| **Los formatos de archivo más usados son:** | |
|---|---|
| **JPG** | Es el formato más difundido entre los usuarios de computadoras , ya que permite comprimir la imagen **reduciendo el tamaño del archivo notablemente, sin perder calidad**. |
| **GIF** | Este trabaja con paletas de 16 o 256 colores, **permitiendo además hacer transparentes** las zonas que se indiquen. Ambos formatos son los elegidos por los **diseñadores de páginas web** para las imágenes que se usan en INTERNET, haciendo que su descarga sea mucho más rápida. |
| **TIF** | Pero **el más utilizado por los profesionales del diseño y la impresión** es este formato, el que soporta el color de 32 bits y admite **archivos CMYK** *(es el modo que se usa al preparar una imagen que se va a imprimir utilizando cuatricromías - transparencias: ciano (azulado), magenta (púrpura), amarillo y negro ).* ***Su aspecto negativo es el peso del archivo o cantidad de memoria que requiere debido al gran caudal de información que contiene cada archivo.*** |
| **BMP** | Este formato es el **estándar de Windows** y tiene características similares al anterior. |

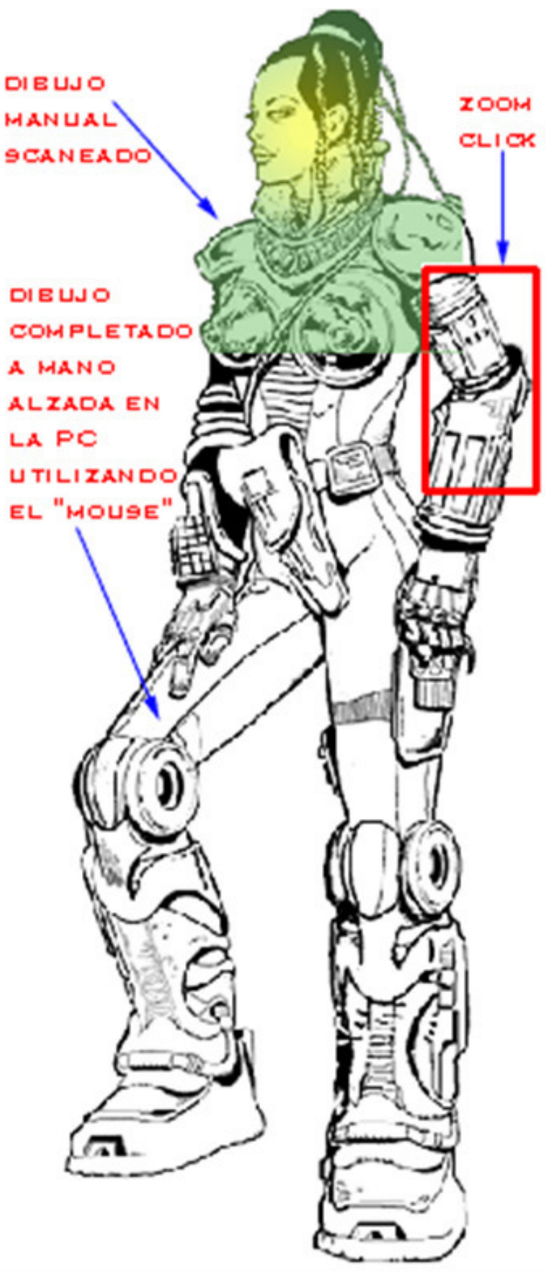
**Analizaremos el siguiente ejemplo**

La imagen se dibujó previamente en un tablero tradicional, se han completado las zonas de negro intenso puesto que en esa oportunidad ni remotamente se pensaba en computadoras, ni se sabía nada de escaners y otras maravillas. Medida original del archivo : 1062 x 527 pixls - mapa de Bits.




Podrán usar los accesorios: ***Linea*** o ***Pincel*** variando su resolución y grosor, para ir cerrando las líneas del dibujo original, evitando así que el color escape al aplicarlo con el ***Bote de Pintura***, o al seleccionar la zona con la ***Varita Magica***. Si se utilizan Soft más profesionales, no será necesario cerrar las líneas, pero se deberá trabajar con capas o "layers", lo mismo si se quiere utilizar un efecto de color degradado. Ej: Photoshop o Paint Shop Pro en cualquiera de sus versiones.

# DIBUJAR EN LA PC "A MANO ALZADA"




Archivo GIF( 16 colores: medidas:1400x3000 pixls.

La tarea no es sencilla habrá que dibujar con el "mouse", o "lápiz digital", combinándolo en ocasiones con las teclas de funciones y con frecuencia reducir la zona o porción del dibujo, a fin de visualizar las proporciones de la figura o los rasgos y expresiones que se quieran graficar, este método requiere tiempo, mucha paciencia, además de conocer y manejar muy bien las respectivas herramientas digitales.

**NOTA...**

El programa de edición no necesita ser muy avanzado, ni el "ratón" una maravilla electrónica para poder concretar lo que se muestra en estos ejemplos.

(Animación Gif 3D)

Hay otra opción donde se combinan el **dibujo a mano alzada y un archivo fotográfico...**

**NOTA...**

En este caso sobre la foto de una "modelo real" se diseñó la imagen, redibujando sus contornos en la PC, con los auxiliares ya mencionados, finalmente se dió el color, fondo, sombras y modelado.

*A continuación les mostramos varios ejemplos, realizados por el Autor que bien ilustran todo lo enseñado en este curso...*

DinoSaurios

HADROSAURIOS

DEINONYCHUS

*(Dinosaurio con garra)*

Parasaurolophus

SAURÓPODOS

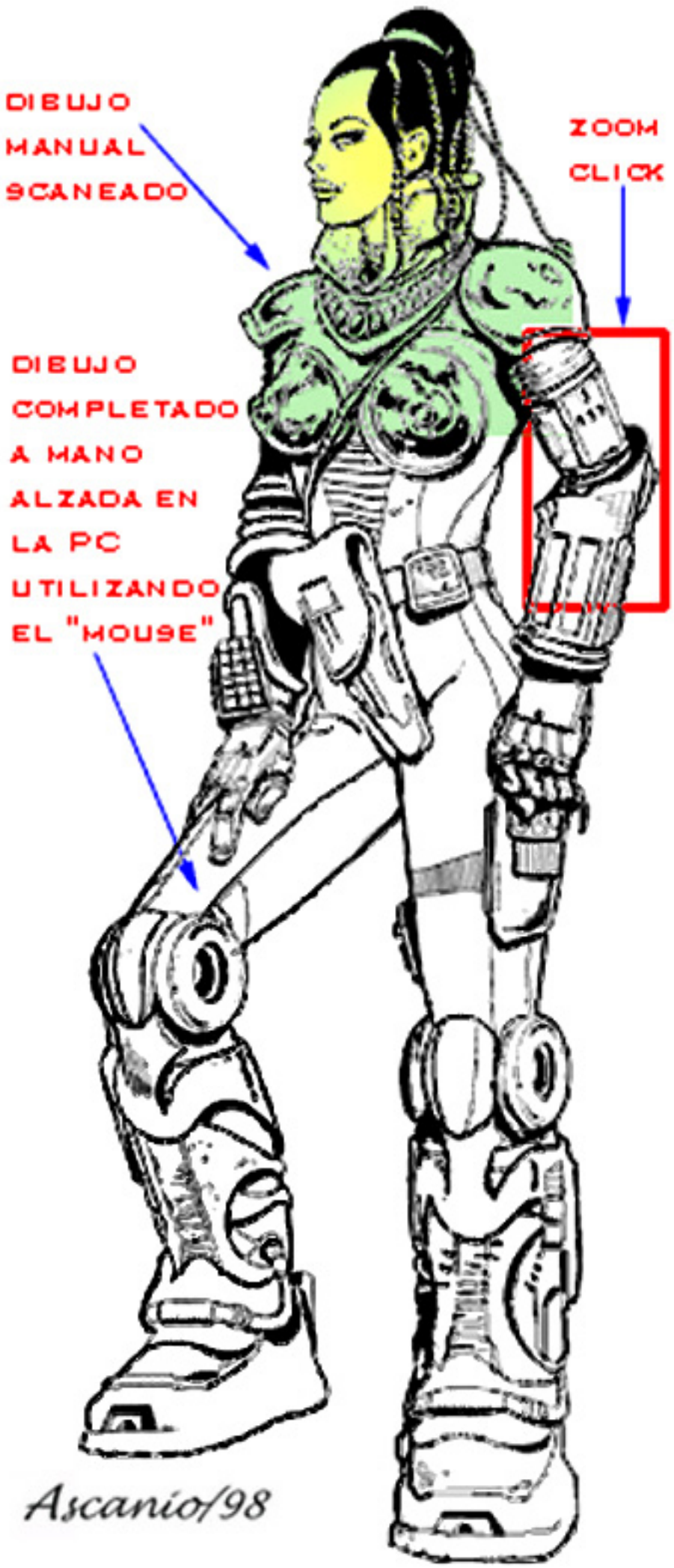
Diplodocus

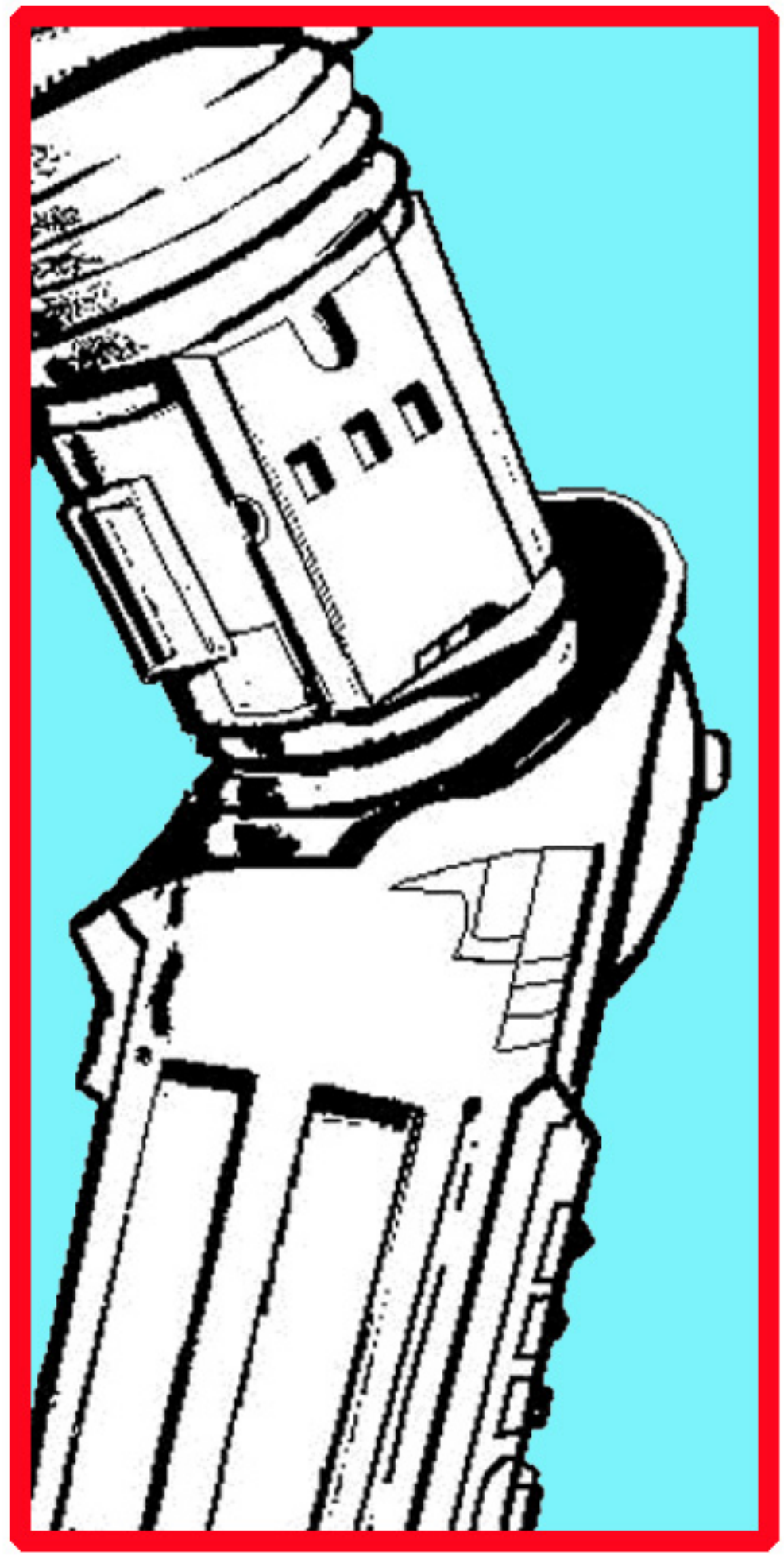
*(Doble viga)*

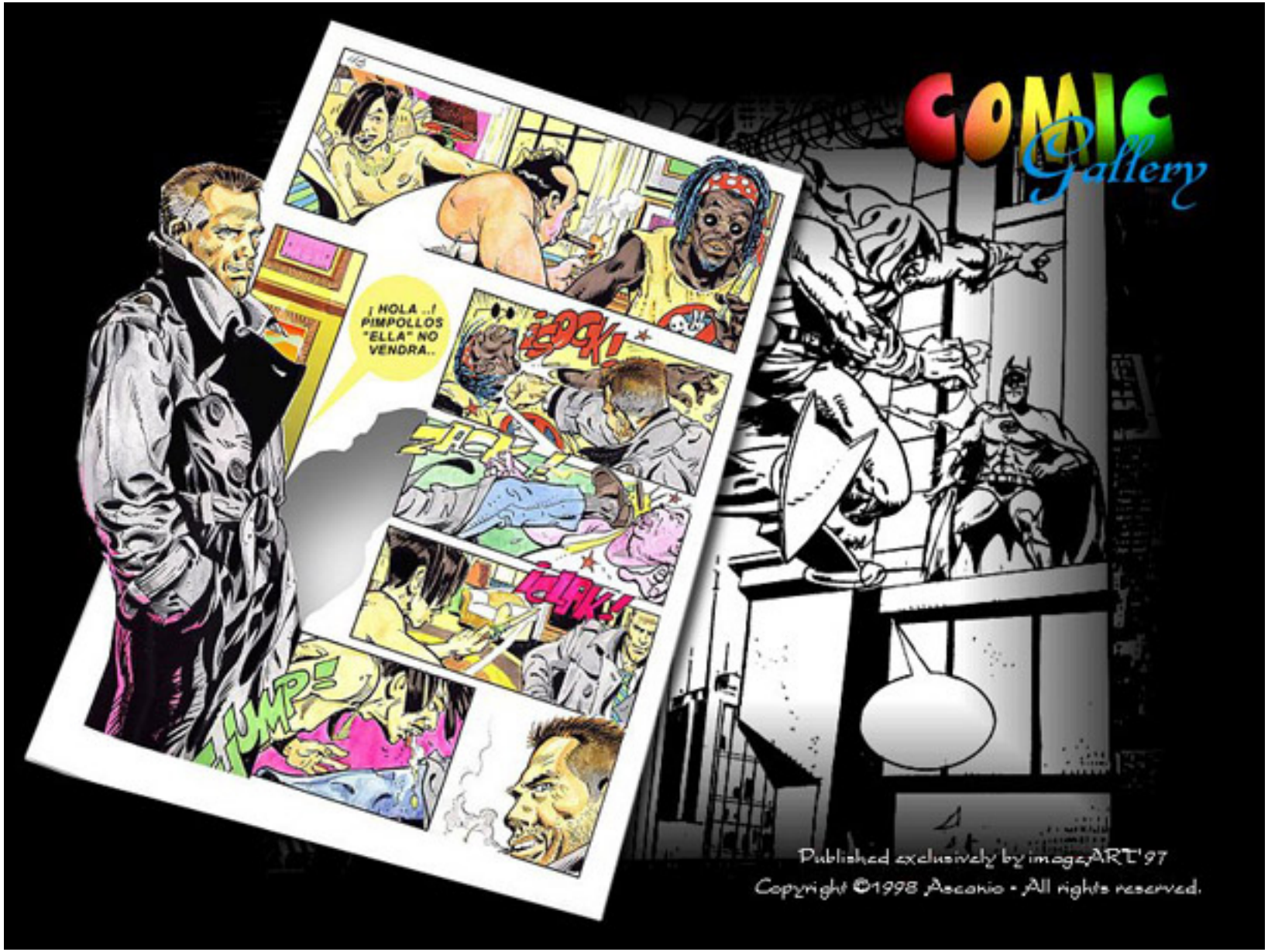
(C) 2000 Copyright by ASCANIO

©2000Ascanio -All rights reserved.

RIOJASUCHUS (ARCOSAURIO CARNÍVORO)


DIBUJO
MANUAL
SCANEADO
ZOOM
CLICK
DIBUJO
COMPLETADO
A MANO
ALZADA EN
LA PC
UTILIZANDO
EL "MOUSE"
Ascanio/98




COMIC Gallery
¡ HOLA ...! PIMPOLLOS "ELLA" NO VENDRA..
¡¡OCK!
¡¡JUMP!
Published exclusively by imageART'97
Copyright ©1998 Ascanio - All rights reserved.

**NFORMACION...**

***No entraremos en el tratamiento de los dos sistemas restantes ya que no son propios, ni aconsejables profesionalmente del estilo "comic" conocido, pero sí lo son, de la ilustración actual y la técnica publicitaria.***

***NOTA...***

*Algunos dibujantes* ***entintan primero*** *los grandes bloques de Negro, junto con las sombras plen[illegible] ello utilizan pin[illegible] Nº 5 o Nº 8.*

**CONSEJO...**

Pero lo más importante, es tomarle **verdadera confianza y no dudar en aplicar el trazo o pincelada**, esto sólo se logra con entrenamiento sumamente intenso, laborioso y con mucha voluntad de aprender.